SUPER GAMEPOWER

www.sgp.com.br

Saiba como vai ser o P.Station 2!

Nº 61
R$ 4,00
NOVA CULTURAL
6642

DETONADOS:

SILENT HILL (PSX)
CASTLEVANIA (N64)

E MAIS:

SimCity 3000 (PC)
Mario Party (N64)
Vigilante 8 (N64)
Tetris 4D (DC)
Bloody Roar 2 (PSX)
Tricky Sliders (PSX)

A HORA E A VEZ DO P.STATION:

FINAL FANTASY VIII

GAMEPRO DIRETO DOS USA

ISSN 0104-611X

SUMÁRIO

SUPER GAMEPOWER

JOGOS DESTA EDIÇÃO

DREAMCAST

July	33
Redline Racer	19
Sengoku Turb	33
Seventh Cross	33
Street Fighter Zero 3	21
Super Speed Racing	15
Tetris 4D	22
Undercover AD2025 Kei	15

NINTENDO 64

Beetle Adventure Racing	16
California Speed	34
Castlevania	52
Gauntlet Legends	18
Mario Party	24
Quake II	17
Smash Brothers	16
Vigilante 8	23

P.STATION

Blaze & Blade	32
Bloody Roar 2	25
Colin McRae Rally	37
Croc 2	18
Dino Crisis	20
Driver	16
Final Fantasy VIII	26
Gauntlet Legends	18
Gex 3: Deep Cover Gecko	17
Gran Turismo 2	14
Internal Section	32
Jojo	19
K-1 Revenge	39
Men in Black	32
Motor Mash	32
Rush Down	39
Silent Hill	46
Smash Court 2	38
The Divide: Enemies Within	33
The King of Fighters '98	19
Tricky Sliders	35
Waku Waku Volley	36

SATURN

Street Fighter Zero 3	21

ARCADE

500 GP	15
Gradius IV	20
Street Fighter III 3rd Strike	21
Zombie Revenge	20

PC

Sim City 3000	30

Ilustração de Capa: *HECTOR E ROKO*

MAIS UM ARRASO DA SQUARE
Final Fantasy VIII, para P.Station, ainda em versão japonesa, vai deixar você de boca aberta (página 26)

A VOLTA DE MARIO E CIA.
Num game de luta com vários personagens, Mario volta ao Nintendo 64 (página 24)

O NOVO RESIDENT
Descubra as manhas e os caminhos de Silent Hill, do P.Station, no detonado da página 46

SOMBRAS
Cheio de sombras e recursos, Tetris 4D é o primeiro do gênero no Dreamcast (página 22)

CIRCUITO ABERTO 10
Saiba tudo sobre o novo P.Station

DETONADO 46
Silent Hill, do P.Station, e os vampiros de Castlevania (N64)

PRÉ-ESTRÉIA 14
Gran Turismo 2 é apenas uma das novidades

FLASHBACK 62
Final Fantasy, de 1 a 7

PAINEL 32
Os últimos lançamentos para o Dreamcast

ESPORTE TOTAL 34
Uma corrida de primeira pela Califórnia

OS JOGOS DA SEÇÃO *SGP DICAS*

P.STATION

Bloody Roar 2	40
Circuit Breakers	44
Eretzvaju	41
Ehrgeiz	40
Ridge Racer Type 4	41
R-Types	42
Snowboard Kids Plus	41
Street Fighter Collection 2	41
Test Drive 5	42
Tricky Sliders	40
Twisted Metal III	43
WCW Thunder	43
Wild 9	45

DREAMCAST

Godzilla Generations	41
Sonic Adventure	45
Virtua Fighter 3tb	41

NINTENDO 64

Battletanx	44
Glover	43
Kobe Bryant in NBA Courtside	42
Mario Party	44
South Park	42
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	40

PC

Sim City 3000	44

SGP CARTAS

Louca demais, mano! A capa desta edição está muito maluca. E mostra o que você vai achar dentro da revista: uma explosão de boas matérias, como o especial sobre *Final Fantasy VIII*, nos lançamentos, e sobre a série, no Flashback. Quem tem P.Station, está sorrindo de canto a canto da boca. Além do novo game da Square, tem também *Silent Hill* detonado, um campeão no estilo de Resident Evil. E mais: mostramos no Circuito Aberto tudo que já se sabe sobre o novo P.Station, que deve ser lançado até março do ano 2000. Mas a galera do Nintendo 64 não tem motivo pra reclamar: o excelente *Castlevania* está nas páginas do detonado; entre os lançamentos, os ótimos *Mario Party* e *Vigilante 8*. O Dreamcast vem com seu primeiro *Tetris, 4D*, e *SimCity 3000* chega ao PC. Além disso, a Pré-Estréia está recheadíssima. Só faltou o ovo de Páscoa!

O CHEFE

BILL GAMES

Outro dia desses, analisando a atual situação dos consoles para o especial Melhores do Videogame *98/99*, que foi às bancas em janeiro, falei que o dilema da Sony era lançar seu novo console antes que o P.Station entrasse muito na descendente. Pois bem, vá até o Circuito Aberto e veja o que os caras estão prometendo para março. Console com alta capacidade para processar polígonos e, ainda por cima, compatível com o seu antecessor. Teremos, então, dois novos superconsoles no mercado, além do Nintendo 64, que vem tendo cada dia mais jogos. A questão, então, é a seguinte: qual console vai dominar o mercado na virada do século (que só rola de 2000 para 2001, viu galera) P.Station 2, Nintendo 64 ou Dreamcast? Façam suas apostas, fanáticos dos games!

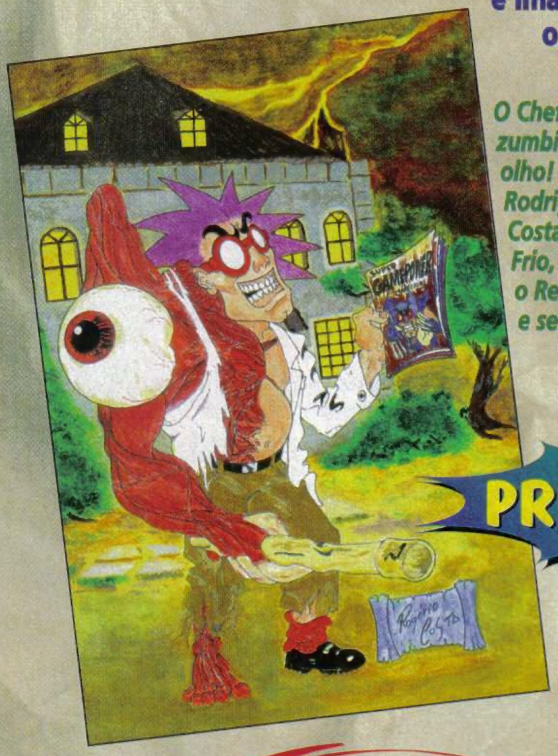
AKIRA E AGORA

A coisa anda meio tranqüila aqui pelos lados da redação. Na verdade, a única tensão que rola fica por conta do novo projeto gráfico da revista, que você vai conhecer no próximo mês. O Chefe, como sempre, anda na cola da moçada. Por isso nem falei nada para ele sobre os dois errinhos que passaram na edição 60, de fevereiro. Na página 38, na matéria sobre *, o quadro explicativo das legendas veio com um erro. Onde está "D - movimento ↘D", leia "D- movimento 3D". Na página 44, o nome correto da softhouse que produziu *Snowboard Kids 2* é Atlus. É tudo. Bons games e até mais!

SGP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

Criatividade é a alma do negócio! O Rogério Rodrigues da Costa uniu talento e imaginação, criando um "Chefe Monstrengo", e leva para Cabo Frio, RJ, o prêmio do mês. Camiseta e boné da *SGP* para o cara, merrrmão!



O Chefe mata o zumbi e mostra o olho! Rogério Rodrigues da Costa, de Cabo Frio, RJ, inventou o Resident Chefe e seu bem!

A galera não anda refrescando muito a vida do Chefe. O Francisco Jorge Souza Silva, de Fortaleza, CE, também não deu moleza

PREMIADO

Lá em Piedade, no interior de São Paulo, não há quem não conheça a adoração do Sérgio Takeshi Shimizu por Banjo e cia.

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

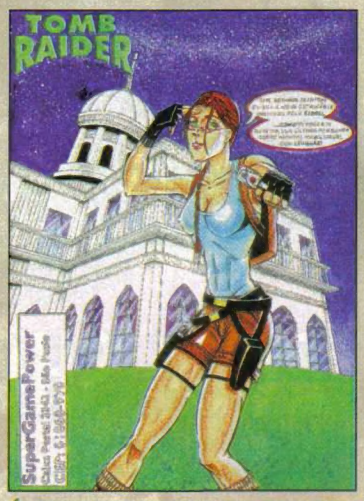
Freddy Krugger ataca outra vez na calada da noite. Aldo Davanço, de Indaiatuba, SP, presenciou a cena

No maior clima "empresta o seu sangue aí", o Daniel da Silva Lima, de Manaus, AM, gastou a cor no seu Castlevania

A gatinha Daniela Moreira Alves, de Belo Horizonte, MG, emplaca um vampiro nas páginas da SGP

Fã de carteirinha do Chefe, o Abné de Lima Porto, de Resende, RJ, descobriu o segredo do soberano: o elixir SuperGamePower!

Mais um fã de Resident Evil 2: o catarinense Daniel Hilário Vicente, de Três Barras



É, parece que o nosso amigo Bill começou a reparar na "qualidade do trabalho" da Lara Croft... O repórter da cena é o Reinaldo Feurhuber dos Santos

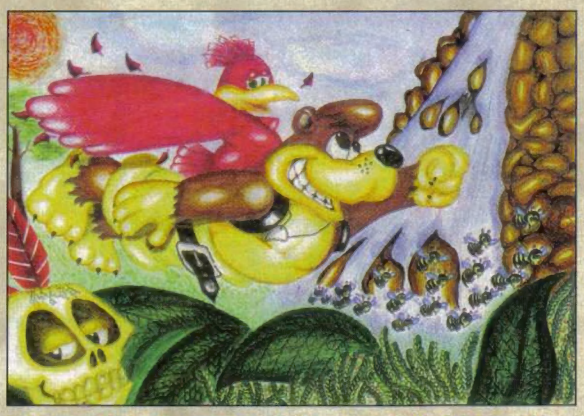
Wolverine e Homem-Aranha? Pode deixar, José Alves da Silva (Limeira, SP), o Chefe se livra fácil desses caras!

O Marcone Almeida Néri, que desenhou o Link aí do lado, vem de uma cidade em Minas Gerais com um nome, no mínimo, diferente: Luz. Ave, Marcone!

Outra vez em alta, Metal Sonic e Super Sonic estão no desenho do Leandro Roberto Clemente, de Raul Soares, MG

O carioca Omar Cezar de Oliveira Gonçalves do Santos, do Rio de Janeiro, não deu moleza para o Link: deixou o cara a pé!

Com o maior espírito Marques de Sapucaí, o Evandro Mauri Granemann, de Alta Floresta, MT, botou a galera num carro alegórico



A turma do Badu, capitaneada pelo Valdir Santos, de Água Santa, RS, não esconde a admiração por Banjo-Kazooie

SGP CARTAS

ANIMAL!!!

E aí, pessoal da SGP? Estou mandando esta carta para mostrar a todos meu recorde em Super Mario 64. Peguei 120 estrelas em apenas 13 segundos na tela do tobogã.

Robinson Costa
Embu, SP

ROSA SHOCK

Aqui quem escreve é a desenhista Michele dos Santos, carioca de 21 anos, mandando um beijo para toda a rapaziada, principalmente para o Bill Games. Poxa, Bill, manda uma foto sua só para matar minha curiosidade, manda?

Michele Santos
Rio de Janeiro, RJ

MB: *Mimi, aqui quem fala é a empresária do seu amorzinho, o Bill. Como você sabe, o Bill é americano e ainda não entende português muito bem. Por isso, todas as cartas passam por mim para aprovação. Estou estudando o pedido....*

Escreva sempre para SuperGamePower, a melhor revista de games do planeta!! O chefe quer saber sua opinião sobreo que rola em *SGP*.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 3342
São Paulo, SP
CEP 01060-970

Os 10 mais procurados

É, galera, parece que o Chefe andou mandando bem. Afinal, as últimas capas da SGP e do nosso último especial são dos jogos que mais andam mexendo com a moçada no momento: Turok 2 e Street Fighter Zero 3. Tetris Challenge e Castlevania aparecem bem na lista, totalmente comandada pelo N64. A galera do P.Station, pelo visto, não anda mesmo muito a fim de ficar alugando jogos. A surpresa é o 10º colocado, Vandal Hearts.

	Jogo	Console	Gênero
1	Turok 2	Nintendo 64	ação
2	Street Fighter Zero 3	P.Station	luta
3	Nascar '99	Nintendo 64	esporte
4	Tetris Challenge	Nintendo 64	quebra-cabeça
5	Castlevania	Nintendo 64	ação
6	Fifa '99	Nintendo 64	esporte
7	South Park	Nintendo 64	ação
8	The Legend of Zelda	Nintendo 64	RPG
9	ISSS '98	Nintendo 64	esporte
10	Vandal Hearts	P.Station	RPG

Fontes: em São Paulo, Game Over (011) 875-0146, Nika's Games (011) 875-2737, JCB Games (011) 217-1186; em São José dos Campos, Bits e Games (012) 337-2030; em Salvador, Só Games (071) 240-6353; em Foz do Iguaçu, Mundo dos Games (045) 767-8042.

www.sgp.com.br

sgp na rede

O que eu tenho de fazer em *Parasite Eve* depois de matar o tiranossauro? A revista diz que devo ir até o quarto andar para encontrar Eve, mas ela não aparece.

Felipe de Oliveira
camilaoliv@rantac.com.br

MK: você deve ir para o quarto andar mesmo. Lá, pegue um Full Cure e um Full Recover. Depois, vá para o segundo andar e siga para a sala do tricerátopes. Vá para o sul e depois para o norte para sair do museu.

Existe Resident Evil para Nintendo 64? Recebi um e-mail de uma revista americana que dizia que a Capcom já estava pensando em Resident Evil 2 para o console. É verdade?

Joacir Santos Jr.
joacir_junior@hotmail.com.br

BG: ainda não existe nenhum Resident Evil para Nintendo 64, mas já há planos. Veja os detalhes no Circuito Aberto desta edição.

Há alguns erros no detonado de Breath of Fire III. Lá, não diz que é preciso levar o Peco até o ponto de interrogação ou que você tem de treinar o Beyd. Por isso não consigo terminar o game.

Felipe Alves
Jacare@via-rs.com.br

MK: essas duas dicas estão no detonado sim, Felipe. Abra o olho: procure nas páginas 57 e 58 da edição 53.

SGP responde

Em Zelda 64, o que devo fazer para pegar a magia Nayru's Love, a lente da verdade e o martelo Megaton?

Carlos Eduardo Abe
São Paulo, SP

MK: ***vamos lá, Carlos. Para pegar a Nayru's Love, exploda a parede entre as árvores no Desert Colossus. A lente da verdade está dentro do poço de Kakariko. O martelo está no templo do Fogo. Se quiser instruções mais detalhadas, dê uma olhada na SGP 59.***

Vi em outra revista uma dica para pegar uma roupa de ninja para o Snake em Metal Gear Solid. Primeiro eu deveria pegar a Bandana e o Stealth para jogar com smoking. Depois, teria de terminar o jogo sem usar a Bandana ou o Stealth. O ninja ficaria com roupa vermelha e, depois de lutar com ele, Snake ganharia uma roupa de ninja. O ninja não ficou vermelho e Snake continuou com a roupa normal. Essa dica funciona?

Filipe Kepler
Porto Alegre, RS

MK: ***não há como pegar a roupa do ninja, Filipe. Isso porque uma dica depende da outra. Você já conseguiu o smoking. Para o ninja ficar vermelho, basta você terminar o game mais uma vez usando o save.***

Quando terminei Banjo-Kazooie, Mumbo Jumbo falou que a ilha Shark Food de Treasure Trove Cove poderia sair de dentro d'água. O que devo fazer para conseguir isso?

Victor Mehmeri
Salvador, BA

MB: ***Victor, desencane. Tanto essa história da ilha quanto a da chave de gelo são boatos. Ninguém conseguiu dar jeito na montanha.***

CLASSIFICADOS

Vendo **um P.Station** com **dois controles**, **um Memory Card** e **46 CDs**. R$ 450,00. Tratar com Renato, (011) 415-0339, São Paulo, SP.

Vendo **um P.Station** com **três controles** (um analógico), **um Memory Card**, **um adaptador** RF e **30 CDs**. R$ 350,00. Tratar com Rodolfo Batalha, (054) 311-5597, Passo Fundo, RS.

Vendo **SNes** com **quatro controles** (dois turbo) e **seis cartuchos**. Tratar com Ernani, (011) 6950-2586, São Paulo, SP.

Vendo **Nintendo 64** com **um controle**. R$ 280,00. Tratar com Anderson, (012) 252-7486, Caçapava, SP.

Vendo **Mega Drive 3** com **dois controles** com seis botões e **quatro cartuchos**. R$ 250,00. Tratar com Karina, (011) 5560-1276, São Paulo, SP.

Troco **Nintendo 64** com **um controle** e **dois cartuchos** por um P.Station. Tratar com Marcelo ou Fernando, (011) 717-7656, Santo André, SP.

Vendo **um Saturn** com **dois controles**, **um conversor** para jogos japoneses e **7 CDs**. R$ 300,00. Tratar com Daniel, (083 235-1194, João Pessoa, PB.

Vendo **um P.Station** com **dois controles**, **um Memory Card** e **29 CDs**. R$ 500,00. Tratar com Clayton, (011) 3120-2530, São Paulo, SP.

Vendo **um P.Station** com **três controles** (um Dual Shock), **um Game Shark** e **25 CDs**. R$ 350,00. Tratar com Alice ou Tiago, no telefone (011) 5588-3001, São Paulo, SP.

CIRCUITO ABERTO

NOVO P.STATION

SONY ANUNCIA P.STATION 2 PARA MARÇO E PROMETE ARREBENTAR

O P.Station 2 ainda não tem um nome oficial nem um design conhecido, mas causou furor na imprensa especializada quando foram anunciadas suas especificações técnicas. O anúncio foi feito no dia 2 de março, em Tóquio. O sucessor do P.Station (50 milhões de unidades vendidas em todo o mundo) deve ser lançado no Japão até o final de março do ano que vem. Pelo que a máquina promete, o sucesso do primeiro console da Sony deve se repetir. Pra começar, o console poderá processar até 66 milhões de polígonos por segundo, contra 3 milhões do Dreamcast. Os jogos do P.Station serão compatíveis com a nova plataforma. E o preço não deve passar, inicialmente, dos U$ 400,00.

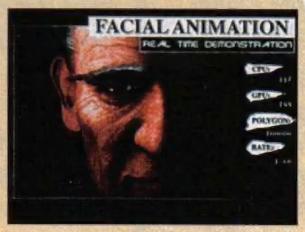
O anúncio oficial ocorreu em grande estilo, proporcional ao tamanho do acontecimento

EMOÇÃO VIRTUAL

O conceito do novo console é denominado pela Sony de Emotion Synstesis. Isto quer dizer que o console é tão poderoso que até o rosto dos personagens poderá ser feito com polígonos, permitindo expressões das mais variadas. Esse processo quase não existe nas plataformas atuais, é apenas uma troca da textura do rosto. Um dos poucos jogos que faz isso é o **Sonic Adventure**, do Dreamcast, mas, convenhamos, o mascote da Sega tem um design mais simples. E há uma grande diferença entre animar o rosto de um homem e o de um bicho. Elementos da natureza, como água, folhas, madeiras e metais também poderão ser reproduzidos com maior fidelidade. Além disso, propriedades da física como gravidade, atrito

O PODER DO NOVO CONSOLE

Demonstração com esferas, um objeto muito difícil de fazer com polígonos



Demonstração com rosto de um personagem do filme de Final Fantasy: 100.000 polígonos só neste objeto

O novo console tira de letra a representação de elementos da natureza, como a água

Mais um exemplo do poder de processamento: cada pêlo destas bolinhas é feito com vários polígonos

Elementos complexos como essas plumas são resolvidos com muita facilidade pelo processador

e massa poderão ser calculados com maior precisão trazendo um realismo jamais visto. Uma combinação de poderosíssimos chips permitem tudo isso. O núcleo do videogame, isto é, a CPU, foi desenvolvido pela Sony e Toshiba. A Sony cutuca sua rival, a Sega, dizendo que o Emotion Engine, o nome da CPU, é o único processador cujo barramento de dados, memória cache e todos os 32 registradores são de 128 bits. O superchip é composto por 2 unidades de 64 bits para cálculo de números inteiros, 1 unidade com 107 comandos multimídia de 128 bits e mais 3 unidades para operações de ponto flutuante, além de um circuito decodificador de vídeos comprimidos pelo padrão MPEG2, usado em DVDs. A combinação permite processar polígonos complexos ao mesmo tempo em que se lê vídeos do padrão do DVD. A placa do novo P.Station vem com o Direct Rambus, um canal específico de transmissão de dados da CPU para a memória RAM e vice-versa. A velocidade chega a 3,2 gigabytes por segundo. As unidades de operação de ponto flutuante tem papel imprescindível na montagem de polígonos. A performance da CPU chega a 6,2 bilhões de operações de ponto flutuante por segundo, mais que o triplo da capacidade de um Pentium III de 500 MHz. Isso permite processar 66 milhões de polígonos/segundo, com transformação geométrica e mudança de perspectiva. Uma performance de estações gráficas de efeitos especiais cinematográficos.

A NOVA MÁQUINA EM NÚMEROS

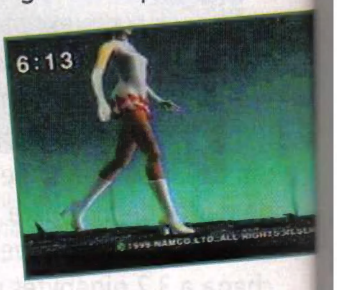
CPU	Emotion Engine, de 128 bits
Clock	300 MHz
Memória Cache	Cache de instrução: 16 KB, Cache de dados: 8KB + 16KB
Memória principal	Direct Rambus (RDRAM de 32 MB)
Barramento de memória (fluxo)	3,2 GB
Co-processador 1	FPU. Possui: 1 acumulador para operação de multiplicação de ponto flutuante 1 divisor de ponto flutuante
Co-processador 2	VU0. Possui: 4 acumuladores para operação de multiplicação de ponto flutuante 1 divisor de ponto flutuante
Processador de vetor	VU1
	5 acumuladores para operação de multiplicação de ponto flutuante 2 divisores de ponto flutuante
Performance de operação de ponto flutuante	6,2 GFLOPS (bilhões)
Transformação geométrica de 3D	66 milhões de polígonos por segundo
Decodificador de imagem comprimida	MPEG2
Chip gráfico	Graphics Sinthesizer
Clock	150 MHz
Barramento de memória (fluxo)	48 GB
Barramento de memória (largura)	Leitura: 1024 bits
	Escrita: 1024 bits
	Textura: 512 bits
	Total: 2560 bits
Configuração de pixel	Cores: 24 bits (16.777.216 cores)
	Transparência: 8 bits (256 níveis)
	Z-Buffer: 32 bits (memória temporárea)
Escrita de polígonos	Até 75 milhões por segundo
Chip de som	SPU2 + CPU
Vozes	48 canais de SPU2 + vozes programáveis
Freqüência de sampling	44.1 KHz ou 48KHz (selecionável)
Chip de entrada/saída	Processador I/O
Núcleo	CPU do PlayStation (R3000A)
Clock	33.* MHz ou 37.5 MHz (selecionável)
Sub-barramento	32 bits
Interfaces	IEEE 1394, Universal Serial Bus
Comunicação	via PC-Card (PCMCIA)
Drive	CD-ROM e DVD-ROM

POLÍGONOS EM ALTA VELOCIDADE

De nada adianta uma CPU processar zilhões de polígonos se a placa de vídeo só mostra meio polígono. A Sony não dormiu em serviço e criou uma placa-monstro, que deixa no chinelo aceleradoras gráficas como a Infinite Reality 2 e a Power VR2, que equipa o Dreamcast. O segredo da velocidade está numa memória RAM interna que equipa o processador gráfico, o Graphics Sinthesizer. Num sistema convencional, a RAM é externa. Desse modo, o processador gráfico do novo P.Station encurta os caminhos dos dados, permitindo maior velocidade. Traduzindo em miúdos, o Graphics Sinthesizer pode mostrar 75 milhões de minúsculos polígonos por segundo, sem efeito algum. Mas, mesmo com polígonos quadrados de 48 pixels e usando os recursos Z-Buffering (memória para guardar temporareamente objetos e texturas), Alphablending (transparência) e texturas, ainda assim a capacidade cai só para 25 milhões de polígonos por segundo. A nova tecnologia ainda permite executar funções como o Multi-Pass Rendering e filtros em alta velocidade e sem a assistência da CPU. Tudo isso pode ser conferido numa TV normal, mas o console também pode dar saída para uma TV digital, de alta resolução e em monitores, daqueles de PC, com resolução máxima de 1024 por 768 pixels (padrão VESA).

COMPONENTES DE PRIMEIRA

Pouco foi dito sobre os outros componentes do console. Em relação ao som, são 48 canais ADPCM sampleado a 44.1 KHz ou 48 KHz, qualidade de CD. Até aqui nada de espetacular, mas a Sony vai usar tecnologias de som 3D, como o DTS (Digital Theater System) e o AC-3, usado em DVDs. Em ambos os casos, é preciso ter um home-theater que aceite esses recursos para sentir a potência dessa tecnologia. Falando em DVD, o drive do console será um DVD-ROM, com grande capacidade de armazenar informações. Apesar de o P.Station da próxima geração conseguir ler vídeos do padrão do DVD, nada foi definido sobre reproduzir discos DVD de filmes. Não se disse nada sobre modem, mas a Sony está ciente de que há uma necessidade de ter ligação com a Internet. O Dreamcast escolheu como sistema operacional o Windows CE, da Microsoft.



OS GAMES QUE DEVEM VIR POR Aí

Da From Soft virá mais uma versão de King's Field

Lutadores de Ehrgeiz detonam no demo

Gran Turismo: já era ótimo no P.Station

Cena de Final Fantasy VIII: perspectiva para a 9ª versão

O que será que Crash vai aprontar no novo console?

A gata virtual Reiko: Ridge Racer não deve ficar de fora

Jin e Paul, de Tekken, lutam no meio de uma galera: cenários muito mais complexos

Havia rumores que o novo P.Station usasse o Linux, o sistema operacional da moda, mas a Sony diz que prefere produzir tecnologia a comprar.

NÃO JOGUE FORA SEUS CDS DE P.STATION

Toda vez que sai um console é aquela história: o videogame será compatível com os jogos antigos? No caso do novo P.Station, a resposta é sim. Dentro dele há um chip de entrada/saída contendo a CPU do atual console da Sony. Ganhou nova memória cache e uma nova arquitetura, permitindo maior velocidade de transmissão de dados. Só não se engane, os jogos antigos não vão ficar mais rápidos ou rodar

com gráficos mais bonitos. Além dos jogos, os periféricos também poderão ser usados, como o Pocket Station, memory cards e controles. Com isso, o antigo P.Station terá jogos por mais tempo, já que haverá interesse em lançar novidades para ele. O chip de entrada/saída também tem suporte para o IEEE 1394 e para o Universal Serial Bus, muito usado em computadores e um padrão de conexão digital. Isso quer dizer que o console poderá ser ligado em periféricos com câmeras digitais, vídeocassetes e impressoras.

O QUE IMPORTA: GAMES

O videogame é uma caixa vazia se não tiver jogos. Com relação a isso, os usuários poderão ficar tranqüilos: empresas como a Square e Namco darão apoio maciço. No demo que rolou no anúncio, viu-se cenas de Reiko Nagase, a mulher que aparece na apresentação de **Ridge Racer Type 4**; de Squall e Rinoa de **Final Fantasy VIII**; de **Tekken 3**, com Paul e Jin lutando no meio de uma roda de gente; de **Crash** e de um jogo de corrida, provavelmente **Gran Turismo**. Além disso, a Square faz uma demonstração com o rosto de um personagem do filme de Final Fantasy, composto por mais de 100 mil polígonos. Os gráficos que você via nas apresentações dos games poderão ser processados em tempo real, isto é, o que se via nas aberturas de **Final Fantasy VIII**, **Gran Turismo** ou **Ridge Racer Type 4**, estará disponível para se jogar.

TUDO ISSO POR APENAS...

Pelas especificações apresentadas até agora pode-se afirmar que o futuro P.Station será mais poderoso que um PC equipado com Pentium III e placa acelaradora VooDoo 3, uma das melhores configurações do mercado hoje. A data de lançamento está prevista para até março do ano 2000 no Japão e até o final do mesmo ano nos EUA. A Sony pretende lançar o console por menos de U$ 400, se possível, a U$ 300. Bom para os americanos, mal para nós se as coisas continuarem ruim em relação ao dólar no Brasil. Aliás, a Sega quer explorar esse ponto no lançamento americano do Dreamcast, que sairá por U$ 199. O objetivo da empresa é vender pelo menos 3 milhões de unidades até que o novo P.Station dê as caras. Se a nova máquina for tudo que se anuncia, vai sobrar pouco espaço para os outros depois.

ZUMBIS EM 64 BITS

Ainda não há nada de oficial e a especulação anda rolando solta. Em março, o site Videogames.com divulgou uma nota com mais alguns detalhes de *Resident Evil* para Nintendo 64. As informações vêm de fontes ligadas aos caras que estão desenvolvendo o jogo. O título deve ser *Resident Evil Zero* – tudo a ver com a Capcom – e o enredo vai se desenrolar antes do primeiro episódio.

FLASHBACK

Jeff Spangenberg era, até pouco tempo, presidente da Iguana. Agora, o cara está deixando a empresa que fundou para inventar outra, a TX-Retro Studios. A softhouse deve fazer jogos que resgatam a jogabilidade dos clássicos do videogame, daí o nome Retro. Exclusiva da Nintendo, a empresa está trabalhando em diversos projetos, nenhum para os consoles que estão no mercado. Sinal de que o próximo console da Nintendo já deve estar rodando por aí.

O SONHO DO BOLSO AMERICANO

A Sega ainda não determinou quanto o Dreamcast vai custar nos Estados Unidos. Mesmo assim, algumas redes de lojas americanas já se arriscam a colocar o valor em seus catálogos. O novo console deve chegar aos americanos por cerca de US$ 200.

ARCADES NO JAPÃO

Os japoneses conferiram os últimos lançamentos para arcade em fevereiro. A Japanese Amusement Expo AOU não é uma Tokyo Game Show ou uma Jamma, mas grandes jogos pintaram. Entre eles, *Street III 3rd Strike* e *Power Stone* (Capcom), *Gradius IV* e *Beat Mania II DX* (Konami) e *King of Fighters 99* (SNK).

Pré-Estréia

Títulos bons não vão faltar nos próximos meses: o P.Station, depois de alguns meses de poucas novidades, vem forte com *Gran Turismo 2*, *Croc 2*, *King 98* e *Gex 3*; a Sega prepara mais uma supernovidade para as pistas do Dreamcast – *Super Speed Racing*; e o Nintendo 64 ganha *Quake II*

GRAN TURISMO 2

SONY CE

corrida

P.STATION

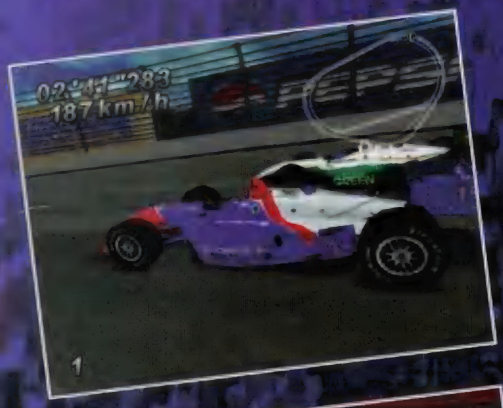
Depois de vender mais de 6 milhões de cópias mundo afora, *Gran Turismo* ganha continuação. Considerado um dos melhores jogos da história, absoluto no gênero, o prestigiado game tenta manter o nome. A jogabilidade realista, maior característica de *Gran Turismo*, é similar à da primeira versão. Este realismo foi alcançado graças ao programador, que é fanático por carros. Como não poderia deixar de ser, o jogo ficou maior: são mais de 400 carros de várias montadoras (mais marcas americanas e européias estarão presentes) e 20 pistas. Os gráficos continuam impecáveis, principalmente na representação dos carros, alguns deles bem tradicionais. Usando o controle Dual Shock, as manobras são mais precisas. É bom ir preparando os dedos, pois se a dificuldade for semelhante ao game anterior, muitos calos estão por vir.

Disponível no 2º semestre

SUPER SPEED RACING

SEGA
corrida
DREAMCAST

Prepare-se para viver as emoções do CART, antiga Fórmula Indy, no seu Dreamcast. A Sega, que mostrou competência com *Sega Rally 2*, pisa fundo no acelerador na competição mais veloz do mundo,



superando facilmente os 300 km/h. São 17 equipes e 27 pilotos cadastrados, todos oficiais. As pistas são bem variadas: ovais (características da competição), autódromos e circuitos de rua. O som foi gravado do carro de Bryan Herta, da equipe Rahal. É hora de dar uma ajudinha para o Christian Fittipaldi, Gil de Ferran e companhia.

Já disponível

500 GP

NAMCO
corrida
ARCADE

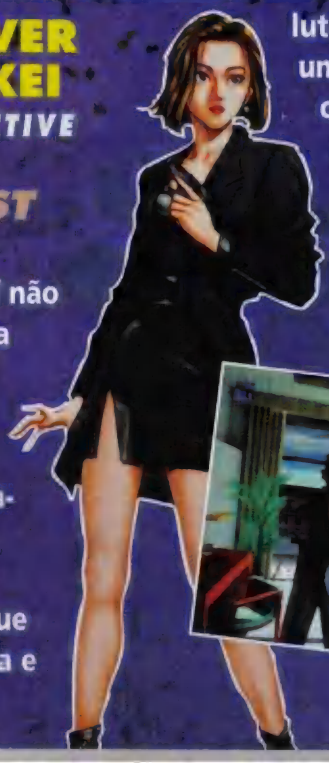
A Namco fez muito sucesso com *Suzuka 8 Hours*, um jogo de corrida de motos lançado no final dos anos 80. Dez anos mais tarde, a empresa reutiliza a fórmula, moldada na mais moderna tecnologia. Trata-se de *500 GP*, baseado no mundial de motociclismo 500 cilindradas. São 3 motos e pilotos oficiais, entre eles o campeão Michael Doohan. O mais impressionante é o controle: uma réplica perfeita de uma Honda. Para você se sentir um Alexandre Barros, o único brasileiro da categoria.

Já disponível

UNDERCOVER AD2025 KEI

PULSE INTERACTIVE
ação/adventure
DREAMCAST

Os clones de *Resident Evil* não param de surgir. Agora é a hora da Pulse Interactive apostar no gênero ação/adventure com pitadas de terror e quebra-cabeças. O jogo conta a história de Kei Samejima, uma implacável policial que tenta recuperar a memória e



luta para acabar com uma organização criminosa. Bom, pelo menos clonaram as gatinhas também.

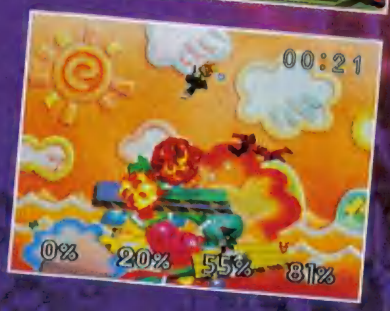
Disponível no 2º semestre

SMASH BROTHERS

NINTENDO

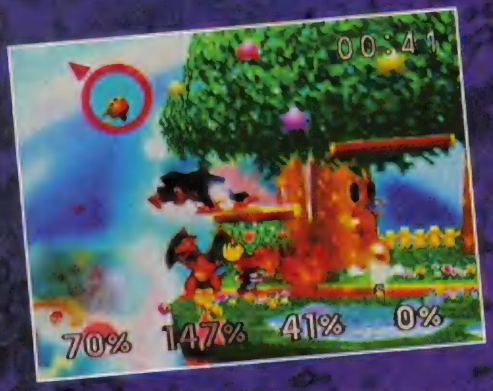
luta

NINTENDO 64



Samus, do jogo *Metroid*, foi um dos personagens mais famosos da Nintendo, como Link e Mario. Fox McCloud, de *StarFox*, e Yoshi, o eterno dragãozinho amigo de Mario, também estão nesse time. Pois é, com tantos personagens famosos entre a garotada, a Nintendo resolveu colocá-los na arena para ver quem é o melhor. Todos esses caras têm os ataques tradicionais de seus jogos. Os cenários também são importados dos games de cada um deles.

Disponivel no 2º semestre



DRIVER

GT INTERACTIVE

corrida

P.STATION

Aqui o forte é a originalidade. Em vez de competir para ver quem chega em primeiro, você só tem de fugir. O negócio é deixar a cena do crime e sair em disparada, desviando de pedestres, varando sinais e, é claro, fugindo da polícia. Você é um policial disfarçado, infiltrado no crime organizado. Os cenários estão perfeitos, com um visual bem anos 70.

Disponivel em maio

BEETLE ADVENTURE RACING

ELECTRONIC ARTS

corrida

NINTENDO 64

Mais um jogo de corrida matador no estilo arcade. O destaque é o novo Fusca. Você corre em seis pistas cheias de atalhos, como túneis e rampas secretas. Você pode destruir engradados que ficam no acostamento e juntar pontos para revelar segredos.

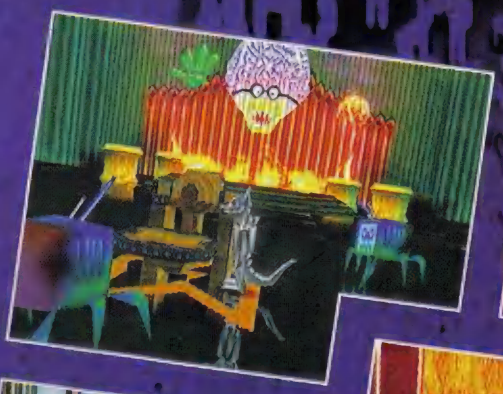
Disponivel em março

GEX 3: DEEP COVER GECKO

EIDOS

aventura/ação

P.STATION



A lagartixa está de volta com todo seu talento no estilo plataforma, só que com uma pincelada de jogabilidade à la *GoldenEye 007*. Você pode notar o estilo principalmente nas visões em primeira pessoa das armas e ao dirigir veículos. Gex mais uma vez abusa das habilidades. Ele dirige um tanque, anda de snowboard e até de camelo e burro. Gex ainda dá vários pulos, sobe paredes, dá linguadas e chicotadas. E, como de hábito, traz seu guarda-roupas com trajes do Homem-Aranha, do homem de lata de "O Mágico de Oz" e muitos outros.

Já disponível

QUAKE II

ACTIVISION

tiro/ação

NINTENDO 64

O rei dos PCs está de volta ao Nintendo 64 em uma seqüência com muito mais brilho. Isto porque a Activision criou efeitos gráficos e de iluminação utilizando o MB Expansion Pak do N64 que fica pau-a-pau com a versão do PC 3D-accelerated. Os donos de N64 também vão ficar impressionados com a suavidade das texturas, que foram cuidadosamente desenvolvidas para a extensa palheta do console. Todas as fases são novas e há deathmatches de até quatro jogadores ou em jogos de pegar a bandeira.

Já disponível

GAUNTLET LEGENDS

MIDWAY
RPG/ação
P.STATION
NINTENDO 64

A Midway não está perdendo tempo. Ressuscitou este velho sucesso do Atari para N64 e P.Station, e melhorou bastante o jogo. Os quatro personagens originais do game agora têm mais três amigos. No N64 você pode juntar até quatro deles, enquanto no P.Station você junta até dois. São seis reinos com seis levels cada um, cheios de inimigos e novos chefes. Um novo mapa, agora em 3D, ajuda você a localizar-se. Também rola um modo deathmatch para você detonar os seus amigos.

Disponível em julho

CROC 2

ARGONAUT
ação
P.STATION

O jacarezinho da empresa inglesa Argonaut ganha continuação, mas só no P.Station. O jogo mudou pouco: o mesmo estilo, baseado em *Super Mario 64*, e a mesma programação, que permite rodar o game a 30 quadros por segundo em alta resolução, tirando o máximo da capacidade do console da Sony. Resumindo: o que era bom continua. Croc ganhou novos movimentos. Ele agora pode carregar e arremessar objetos e tem superpulo. O jacaré também ficou mais atlético: anda de raft, balão e asa-delta. Há muitos minigames para quebrar a rotina incluindo uma corrida à la *Mario Kart*. Está prevista a utilização do controle Dual Shock, seguindo a evolução.

Sem data prevista de lançamento

THE KING OF FIGHTERS '98

SNK
luta
P.STATION

O maior campeonato de luta da SNK vai agitar a galera do P.Station. A versão 98 de *The King of Fighters* conta com, pelo menos, 50 lutadores. É quase certo que Omega Rugal será controlável, seguindo os passos da versão do Neo Geo CD. Ainda se pode escolher entre os modos Extra, simplificado e

Advanced, mais técnico. A versão do console da Sony conta com elementos exclusivos: um modo de galeria com mais de 200 imagens e os cortes de animação dos lutadores...

Já disponível

JOJO

CAPCOM
luta
P.STATION

Baseado num mangá, *Jojo* é mais um jogo de luta da Capcom. O estilo dos gráficos lembra muito *DarkStalkers*. Além dos tradicionais socos e chutes, os carinhas usam um golpe chamado Stand. Trata-se de uma sombra do seu lutador e permite ataques mais variados. Fight!

Disponível no 2º semestre

REDLINE RACER

CAPCOM
luta
DREAMCAST

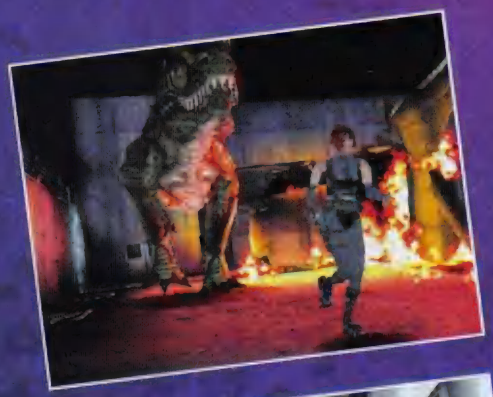
Vem aí o primeiro jogo de corrida de motos do Dreamcast. O gênero teve poucos sucessos – os mais fortes são o *Suzuka 8 Hours* e *Hang On*, ambos com mais de 10 anos. Mas a Imagineer quer mudar isso com *Redline Racer*, um jogo rápido e sem frescuras, bem arcade. A sua máquina está pronta para a corrida não sendo necessário nenhum ajuste. As pistas vão do asfalto até algumas cobertas por neve.

Disponível no 1º semestre

DINO CRISIS

CAPCOM
ação
P.STATION

O produtor da série *Resident Evil*, Shinji Mikami, está de projeto novo. É *Dino Crisis*, um lance meio Parque dos Dinossauros, com muitos répteis numa ilha deserta. O estilo de jogo é parecido como de *Resident Evil*, com a diferença que os gráficos são totalmente em 3D e o horror



é mais direto, com mutilações e muito sangue. A qualquer momento um tiranossauro poderá estourar uma parede bem perto de você. Luzes realistas completam o clima eletrizante de *Dino Crisis*. O jogo foi apresentado na Tokyo Game Show (Japão) e também aparecerá na E3, que rola em maio em Los Angeles. A Capcom está com tudo!

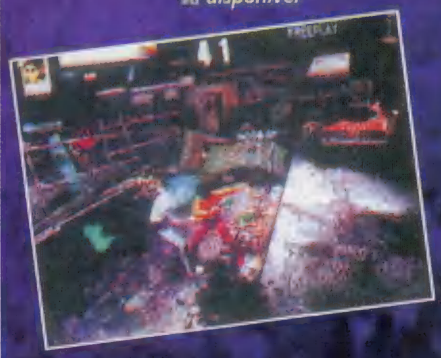
Disponível em julho

ZOMBIE REVENGE

SEGA
ação
ARCADE

Hora de detonar zumbis. Mas não estamos falando de *Resident Evil*. *Zombie Revenge* é um jogo tipo *Die Hard Arcade* no contexto de *The House of the Dead*. Os três personagens principais, Stick, Rikiya e Linda vão ter de usar pistolas e os punhos para dar cabo dos cadáveres. O jogo foi concebido na placa Naomi e logo deve estar rolando no Dreamcast.

Já disponível



GRADIUS IV

SEGA
ação
ARCADE

Gradius ressuscitou, como sempre, inconfundível. O jogo é em 2D mas os gráficos são poligonais, uma evolução natural. Pode-se escolher entre 6 tipos de armamentos. As fases são bem características mesclando elementos mecânicos e orgânicos. Por enquanto, *Gradius IV* está só nos flippers japoneses, mas logo deve pintar uma versão para consoles.

Já disponível

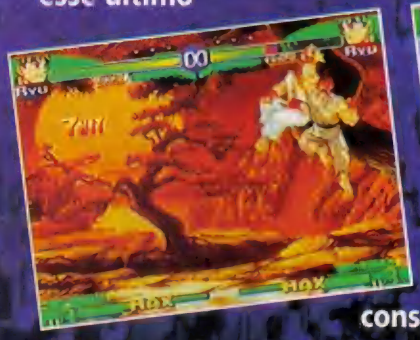
STREET FIGHTER ZERO 3

CAPCOM

luta

DREAMCAST/ SATURN

Depois de fazer um enorme sucesso no P.Station, *Street Fighter Zero 3* faz sua aparição no Dreamcast e no Saturn. Para esse último



console deve ser o derradeiro título da Capcom. Para fechar com chave de ouro, a empresa promete colocar todos os elementos da versão para o P.Station, além de melhorar a animação e retirar a limitação do Dramatic Battle Mode, em que você poderá usar qualquer personagem. Só não deverá contar com o modo Pocket Station, já que no Saturn não há um periférico do tipo PDA. No Dreamcast o serviço será completo, há até a a possibilidade de se jogar via modem. *SF Zero 3* conta com mais de 30 personagens.

Sem data prevsita de lançamento

Obs: as fotos são da versão para P.Station

STREET FIGHTER III 3RD STRIKE

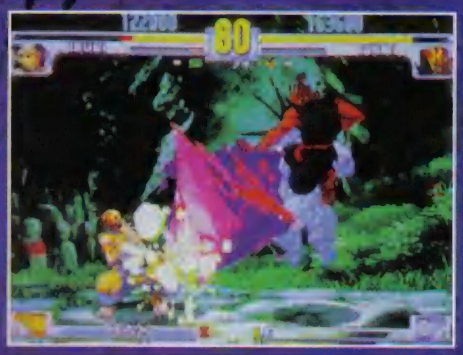
CAPCOM

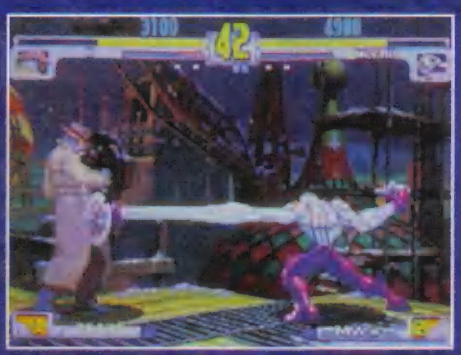
luta

ARCADE

Mais uma tentativa de fazer a série *Street Fighter III* emplacar. Agora a Capcom colocou mais 5 novos lutadores e traz Akuma como personagem selecionável. Chun Li volta à cena e os outros 4 figuras são Remy, com um visual meio roqueiro; Q, um carinha de capa; Makoto, típico carateca; e Twelve, que mais parece um alien. No sistema de jogo pouco foi mudado. A única real diferença é o sistema de julgamento. A cada luta o jogo dá uma nota para o desempenho do jogador, algo parecido com Fatal Fury 3. As animações continuam incríveis. Só falta o jogo aparecer em algum console.

Já disponível

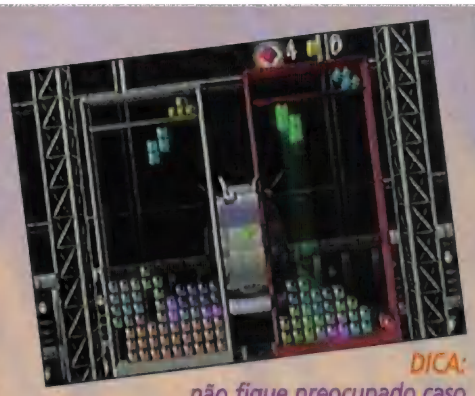




Por Marjorie Bros

Console que se preza tem de ter jogos no estilo Tetris. O Dreamcast, queridos, parece que está começando a chegar lá. Depois de esbanjar velocidade em **Sonic**, a Marjôzinha ficou bem contente com esta primeira versão do famoso quebra-cabeças, **Tetris 4D**. A parte mais divertida do jogo é o modo multiplayer. Quer dizer, se os seus adversários forem o Baby e o Lord, talvez não tenha tanta graça... Bem, podem jogar até quatro pessoas. Quem ficar nas extremidades da tela terá uma visão especial, que parece um cinema de 180°. Nesta versão as peças ficaram melhores, ganhando detalhes e sombras que vão ajudá-lo na hora de encaixá-las. O resto é o de sempre: o bom e velho modo Classic, com 5 telas para escolher. A cada dez linhas completadas, um novo level. Simples e bom.

DICA: se você estiver com dificuldade em encaixar as peças, aperte L ou R para surgir uma faixa de luz na peça e facilitar o seu jogo

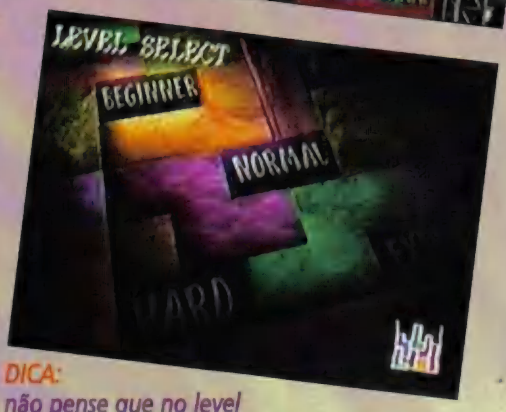


DICA: não fique preocupado caso você tenha deixado algum buraco no meio de seu jogo. Ao completar as linhas, elas sumirão. E você poderá consertá-lo

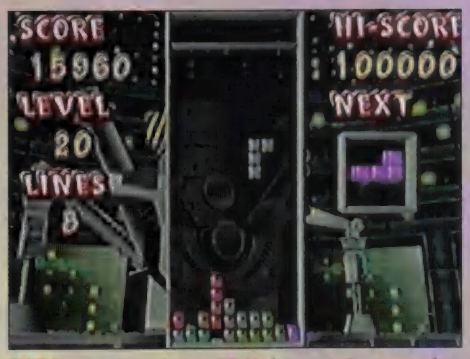
DICA: fique esperto no quadro à direita, ele indica a próxima peça que irá descer. Com isso, caso esteja apertado, você já sabe onde encaixá-la

DICA: no versus mode o importante é concluir mais de uma linha de uma vez. O ideal seria o Tetris. Com isso você passa uma linha para o oponente. Ganha quem mandar mais linhas para o outro

DICA: para fazer o Tetris, deixe somente uma fileira para colocar a peça Tetris e fique depositando as peças no outro lado



DICA: não pense que no level normal você irá encontrar moleza, neste você começa no nível 20. Para brincar legal, jogue no Easy, que começa no nível 10



DICA: ao completar 10 linhas você passa de Level. Com isso, a velocidade com que as peças caem aumenta e o cenário se modifica

TETRIS 4D

DREAMCAST
BPS
quebra-cabeças

4.3

CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

Continue
1/2 Jogadores

DIRETO DOS USA

Da GamePro

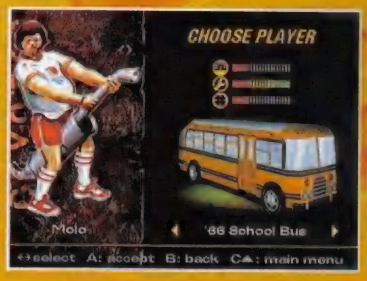
Vigilante 8 traz, finalmente, o combate de carros para o N64! O jogo rola em meados de 1975, quando gangues rivais se enfrentam no sudoeste americano disputando o combustível que anda meio escasso. Cada membro das gangues tem seu próprio carro, arma e missão, mas todos trocam foguetes, morteiros, minas e metralhadoras. A jogabilidade é igual a do P.Station. A ação acontece em cemitérios de aviões, cassinos e encostas com neve. Você pode escolher entre os malvados que só atacam e destroem ou entre os bonzinhos que defendem. Pode-se também jogar com quatro pessoas em modo cooperativo, um contra um em batalhas, jogos de times e até três contra um. O jogo é cheio de animações. Você pode jogar os oponentes para fora da pista, acionar avalanches e destruir prédios para revelar power-ups. Donos de Nintendo 64, podem ficar animados!

fim

DICA: *às vezes é mais fácil proteger uma área com um Vigilante servindo como isca para os inimigos e levando-os para longe*

DICA: *para fazer uma curva melhor, segure B e aperte o direcional*

DICA: *com o Coyote, a primeira coisa a fazer é completar os objetivos. Terminando isso, você destrava fases e personagens secretos*



DICA: *Molo e seu ônibus escolar ano 66 aparece quando você completa todas as Houston 3 e as missões de Loki*

DICA: *mire no Beestrax para eliminá-lo primeiro, pois sua arma espacial, a Swarm, é a mais chata*

DICA: *aperte duas vezes o acelerador para dar um gás na velocidade. Isto pode ser melhor em saltos e para subir por áreas mais inclinadas*

DICA: *os carros maiores podem e devem amassar os menores. Os pequenos, por sua vez, são melhores com as armas de longa distância*

DICA: *use por metralhadora aos poutos para evitar que via superaquecer*

VIGILANTE 8

NINTENDO 64
ACTIVISION
ação

4.5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

12 carros
Rumble Pak
4 Jogadores

MARIO PARTY

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Da GamePro

Mario está de volta! Só que agora em um jogo totalmente diferente, inspirado em uma ação multiplayer bem divertida. Cada jogador escolhe entre um dos seis personagens: Mario, Luigi, Wario, Princess Peach, Yoshi e Donkey Kong. *Mario Party* é parecido com os antigos jogos de tabuleiro em que se tem de jogar os dados e dar uma volta para ganhar. Toda vez que cada personagem consegue dar uma volta, joga um dos 56 minigames. São joguinhos legais e engraçados que garantem moedas de ouro e variam em disputas de quatro contra quatro, dois contra dois e até um contra três. Com estas moedas de ouro, você compra as Gold Stars. Quem tiver mais gold stars no final do jogo, ganha. Bem variado, *Mario Party* é uma festa!

DICA: pegue o máximo possível de moedas, não somente para comprar as Gold Stars, mas também para contratar o Ghost para roubar as moedas dos oponentes

DICA: em Treasure Divers, você pode derrubar os oponentes para os tubarões ou polvos e roubar seus baús

DICA: para terminar em primeiro em Ballon Burst, aperte rápida e ritmadamente os seus botões para estourar os balões

DICA: em Tightrope Treachery, dê um passo para traz ocasionalmente para atrapalhar os canhões inimigos

DICA: em Bumper Balls, você tem de atacar em turma o oponente, mas não deixe que todos o ataquem juntos também

DICA: o Bowser's Face Lift tem um tempo limite, por isso acerte o rosto o mais rápido possível e depois veja os detalhes

MARIO PARTY

NINTENDO 64

NINTENDO

quebra-cabeças

4.5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

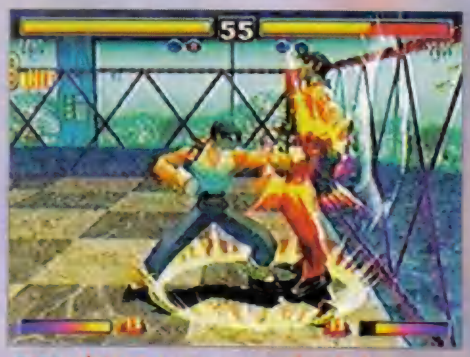
256 Mega
Rumble Pak
4 Jogadores

Mario Party se divide em seis tabuleiros inspirados nos seis personagens, como este chamado Jungle Adventure, de Donkey Kong

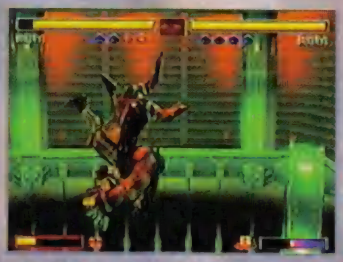
DICA: em Paddle Battle, sempre alcance a pedra antes. Se perder, vão-se as moedas também

Por Baby Betinho

Bloody Roar 2 - Bringer Of The New Age chega ao Playstation trazendo de volta tudo o que o primeiro **Bloody Roar** tinha de bom e muito mais. O sistema de combos e jogabilidade estão iguais. Personagens antigos, como Long Yugo, continuam com os mesmos golpes. Mas tem coisa nova na parada. Todos os personagens ganharam um novo golpe especial.



DICA: detone com esse combo do Long fazendo □ + □ + □ + □ + ↓+ □



DICA: para agarrar o oponente no ar com o Bakuryu, faça ↓↘→ + □ quando ele também estiver longe do chão

Outra inovação do jogo é o Story Mode. Nele, você participa de uma história que rola três anos após o final do último confronto. Gado e Sheng Long, um clone de Long, seqüestraram a mãe de Uriko para continuar as experiências genéticas de mutação de seres humanos em animais. O verdadeiro Long e Yugo resolvem ajudar Uriko a salvar sua mãe. fim

DICA: para acionar o especial do gado, faça ↓↙←↓↘→ + ○

DICA: faça ↓↘→ + X para detonar com esse combo do Busuzima

DICA: apesar da defesa ser automática, certos combos só podem ser defendidos apertando R1

BLOODY ROAR 2

P.STATION
HUDSON
luta

4.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

Memory Card
Dual Shock
2 Jogador

DICA: faça ↓↘→ + X com a Jenny para esquivar-se e contra-atacar seu oponente

DICA: para detonar com o especial do Long, faça ↓↘→↓↙← + ○

DICA: para acionar essa seqüência de Yugo, faça ↓↙←↓↘→ + ○, enquanto lobo

FINAL FANTASY VIII

Por Marcelo Kamikaze

Finalmente chegou. Com cenas de cinema impressionantes em seus 4 CDs, **Final Fantasy VIII** está de arrepiar. As batalhas são de primeira. A maior diferença está nos personagens, bem maiores que os baixinhos da versão anterior. A renderização dos humanos ficou bem realista nas cenas de cinema. Se você achava que tinha muito a fazer em **FF VII**, não viu nada. Além de avançar no game, terá de cuidar de sua carreira militar, pois o salário é a única fonte de renda. Mais de 2 milhões de cópias da versão japonesa já foram vendidas. Elas não rodam em consoles destravados e/ou chaveados. Mas a ***SGP*** mostra algumas soluções para isso.

FINAL FANTASY VIII

P.STATION
SQUARE
RPG

5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

4 CD
Memory Card/
Pocket Station
1 Jogador

FAÇA RODAR O CD JAPONÊS

Para impedir que os americanos importassem o CD japonês de Final Fantasy VIII, a Square colocou uma trava no jogo. Isso rola porque a Electronic Arts, que vai distribuir a versão americana do game, não quer perder vendas quando sair o CD em inglês. A trava também verifica se o seu P.Station foi modificado para rodar jogos piratas. A SGP é contra a pirataria, mas também não quer que seus leitores fiquem privados de jogar um grande game como esse. Então listamos algumas maneiras para você poder rodar o game enquanto espera a versão americana:

1. Contar com a sorte
Mesmo que seu P.Station esteja destravado e chaveado, o CD pode rodar. Numa chance de 20%, o CD pode entrar. A hipótese mais provável para este fenômeno é que o o CD possui "boots" (inicialização do sistema) múltiplos e aleatórios, e um deles não consiga detectar certas modificações na placa.

2. Usar um P.Station japonês
Se você tiver um console japonês que não esteja mexido (destravado e/ou chaveado) o jogo entrará normalmente.

3. Usar Game Shark
Usando o código D009D2B0FFF3 8009D2E00046 D009D2B0FFF3 8009D2E21000 você pode liberar o game. Mas pode travar em algum ponto do jogo.

4. Jogar a versão pirata
Os CDs piratas estão destravados (mas podem causar danos ao console).

COLE NA PROVA

Depois de você virar um integrante oficial do grupo SeeD poderá fazer provas que aumentarão seu rank SeeD, o que quer dizer maior salário, a única fonte de renda em Final Fantasy VIII. Seu rank abaixa se ficar gastando muito tempo na cidade. Faça as provas no terminal de computador de sua sala de aula.

Teste 1	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Teste 2	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
Teste 3	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N
Teste 4	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N
Teste 5	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
Teste 6	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y
Teste 7	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N
Teste 8	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N
Teste 9	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y
Teste 10	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
Teste 11	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y
Teste 12	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N
Teste 13	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Teste 14	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N
Teste 15	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y
Teste 16	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N
Teste 17	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N
Teste 18	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Teste 19	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y
Teste 20	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N
Teste 21	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N
Teste 22	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N
Teste 23	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
Teste 24	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y
Teste 25	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Teste 26	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N
Teste 27	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N
Teste 28	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N
Teste 29	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N
Teste 30	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N

CONCEITOS BÁSICOS DO JUNCTION

O principal sistema de Final Fantasy VIII é o de Junction. As magias Summons, acondicionadas nas matérias vermelhas de Final Fantasy VII, viraram Guardian Forces nesta versão. O personagem deve se "equipar" com o Guardian Force. Esse é o Junction, juntar-se com o guardião e usar suas magias. Cada um dos guardiães conferem poderes especiais aos personagens. Assim como eles, os Guardian Forces ganham experiência e level. Pode-se equipar vários deles num único personagem, mas é um ato irracional, já que a experiência é dividida por todos. É melhor colocar poucos deles em todos os personagens. As magias, além de serem uma forma de ataque, podem ser equipadas nos lutadores, caso o guardião permita.

PERSONAGENS: COMO ELES DEVEM LUTAR

LEGENDA
A- Excelente *C- Regular*
B- Bom *D- Fraco*

QUISTIS TREPE

Quistis também tem bastante força, mas é melhor aumentar o poder mágico, já que seu especial depende desta força.

HP	Força física	Resistência física	Força mágica	Resistência mágica	Velocidade	Precisão	Desvio	Sorte
B	B	C	C	C	C	D	D	D

Especial: Learning. Permite usar as magias usadas pelos monstros. Ao contrário dos outros Final Fantasy, não é necessário ver o inimigo fazer a magia, basta ter itens especiais.

WARD ZABBACK

Como se vê, força é tudo em Ward. Aproveite ao máximo essa característica.

HP	Força física	Resistência física	Força mágica	Resistência mágica	Velocidade	Precisão	Desvio	Sorte
B	B	C	D	D	D	D	D	D

Especial: Limit. Consiste em jogar o arpão para cima, pegá-lo e descer com tudo em cima dos inimigos.

KIROS SEAGUL

Um lutador extremamente ágil. Aumente a força dele para tirar melhor proveito de sua velocidade e de seu especial.

HP	Força física	Resistência física	Força mágica	Resistência mágica	Velocidade	Precisão	Desvio	Sorte
D	D	C	C	C	A	D	D	C

Especial: Limit. Kiros avança nos inimigos desferindo espadadas múltiplas. Seu especial é usado com bastante freqüência devido a seu baixo HP.

RINOA HEARTILLY

Rinoa é hábil com magias, mas a sua força e a resistência é que devem ser aumentadas por causa de seu especial, do tipo físico.

HP	Força física	Resistência física	Força mágica	Resistência mágica	Velocidade	Precisão	Desvio	Sorte
B	B	D	B	C	C	D	D	D

Especial: Combine. Rinoa chama seu cachorro, Angelo, para dar uma ajudinha. Para o animal aprender mais golpes deve-se ler uma revista especial, selecionar o golpe e andar para ganhar experiência.

LAGURA LOIRE

Personagem bastante equilibrado. Pode-se aumentar a força ou a magia, conforme a necessidade.

HP	Força física	Resistência física	Força mágica	Resistência mágica	Velocidade	Precisão	Desvio	Sorte
B	C	B	C	B	B	D	D	D

Especial: Limit. Laguna joga uma granada e manda bala em todos os inimigos.

ZELL DINCHT

Ele é o típico lutador. Aumente a força e mande porrada nos inimigos.

HP	Força física	Resistência física	Força mágica	Resistência mágica	Velocidade	Precisão	Desvio	Sorte
B	B	B	D	D	C	C	D	D

Especial: Duel. Lembra um pouco o Limit Break de Tifa de Final Fantasy VII. Entre com comandos especiais e dê quantas porradas o tempo permitir. Aumentando o level, esse tempo também sobe. Lendo revistas especiais você ganha mais golpes.

SELPHIE TILMITT

Uma das poucas especialistas em magias do game. Aumente esses atributos.

HP	Força física	Resistência física	Força mágica	Resistência mágica	Velocidade	Precisão	Desvio	Sorte
D	C	C	B	B	C	D	D	D

Especial: Slot. O jogo escolhe aleatoriamente uma magia e o número de vezes que ela será usada. Se não gostar, pode sorteá-lo de novo quantas vezes quiser. Existem magias exclusivas e elas aumentam conforme o level de Selphie.

Continua

FINAL FANTASY VIII

SQUALL LEONHART

Seu ponto forte é a força física. Utilize Guardian Forces que aumentem esses atributos para ele ficar ainda mais forte. A sua arma, a Gunblade, tem sua força aumentada quando se pressiona R1 no momento do ataque. Para facilitar, aperte o botão quando ouvir o barulho da arma cortando o vento.

HP	Força física	Resistência física	Força mágica	Resistência mágica	Velocidade	Precisão	Desvio	Sorte
B	B	B	C	C	C	A	D	D

Especial: Multiple Slash. Ao ser acionado uma barra aparece na parte de baixo. Quando a onda entrar no quadrado do meio, aperte R1 (aparece a inscrição "trigger"). Quanto maior seu level, maior o número de ataques. Dependendo da arma, o golpe de terminação, aleatório, muda.

IRVINE KINNEAS

Possui bom HP e força física. Seu especial também é do tipo físico, sendo conveniente aumentar a força e esquecer as magias.

HP	Força física	Resistência física	Força mágica	Resistência mágica	Velocidade	Precisão	Desvio	Sorte
B	B	B	C	D	D	B	D	D

Especial: Shot. Irvine usa balas para atirar enquanto o tempo permitir. A munição é contada e dependendo dela o resultado varia.

SEIFER ALMASY

Possui quase as mesmas características de Squall. No começo, pelo menos, ele aparece pouco e não é vantagem perder tempo para fazer level.

HP	Força física	Resistência física	Força mágica	Resistência mágica	Velocidade	Precisão	Desvio	Sorte
B	B	B	C	C	C	A	D	D

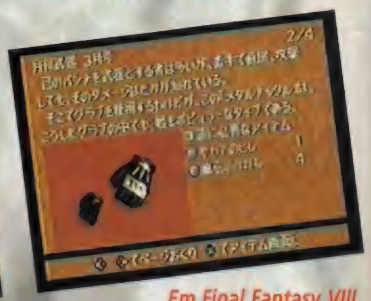
Especial: Extermine Slash. Trata-se de uma combinação de uma magia Fire com um ataque especial de espada.

UM POUCO DE ESTRATÉGIA

Em todas as cidades existem as Card Queens, que podem mudar as regras do jogo de cartas do lugar que detém o poder. Mas isso custa um bocado de dinheiro

Quando a sua energia fica amarela aumentam muito as chances de sair um especial. Se isso não acontecer, aperte △ até aparecer a seta

A maneira mais comum de conseguir magias é pegando dos inimigos. Mas, para isso, você deverá se equipar com um Guardian Force e colocar a habilidade Draw



Em Final Fantasy VIII não se compra armas novas, apenas melhora-se o que tem. Mas para isso o caminho é complicado. Primeiro você deve ler revistas especializadas e depois conseguir o material necessário. Por fim, deverá ir a uma loja e fazer a modificação

MINIDETONADO

Você começa no hospital, depois de ser ferido por Seifer. Espere o demo e depois siga para a sala de aula

Depois de ouvir a aula, fale com a professora Quistis. Volte para a sua carteira e acione computador. Veja todos os itens e ganhará duas Guardian Forces. Encontre Selfie no corredor e fale com o carinha no corredor do elevador. Ele lhe dará umas cartas

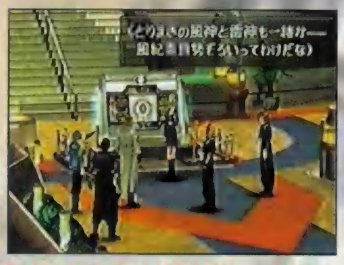
Saia da escola Balamb Garden e siga para leste. Mas antes enfrente inimigos e roube bastante Ice, magia do gelo. Vá para a caverna e escolha um tempo limite. Quanto menor, maior será sua qualificação quando for um SeeD

Mate os inimigos o mais rápido possível. Quando aparecerem muitos use a Guarian Force Shiva A magia do gelo é eficiente contra Efreet, outro Guardian Force

Selphie aparece nesse local. Não use o atalho como ela faz, dê a volta para ganhar mais pontos na avaliação

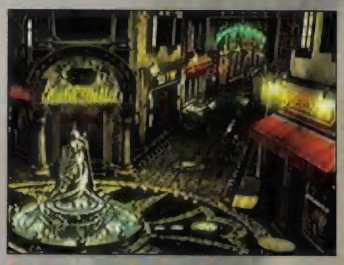
Volte para a escola, vá para o seu quarto e troque de roupa

Na parte superior da torre há uma seqüência de batalhas. Contra Biggs e Wedge, espere a dupla aparecer e aí solte dois Guardian Forces para matá-los juntos



Encontre Quistis no hall central e sigam todos para a cidade, no carro. Agora, num barco, siga para Doll e vá para a praça central. Não fale com pessoas fora de outras tropas nem fuja das batalhas. Isso diminui sua avaliação

Ao aparecer Elviore, roube a Siren, uma Guardian Force. Esse inimigo também tem o Double, que faz o personagem usar duas magias seguidas. Squall e Zell mandam porrada enquanto Selphie recupera energia e usa magias



Na praça central, verifique este canto e encontre mais inimigos. Depois espere mais soldados e siga-os

Hora de fugir rápido. Mande de 6 a 8 magias do trovão para travar o chefão. Quando ele cambalear, fuja

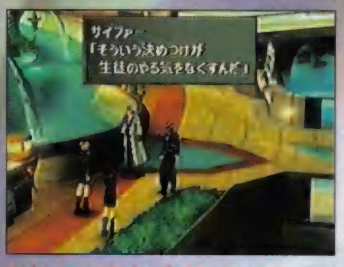
Na escadaria há um chefe. Use porradas e acabe logo com a parada

Passe direto para que o robozão não o pegue. Ele pode ser detonado, mas é muito difícil. Você deve tirar toda a sua energia enquanto ele estiver se recuperando (antes de atingir 100%)

Não corra nesse lugar para o chão não desabar

Vá correndo e pare por 1 segundo no quarto poste. Retorne até o poste anterior e siga para a direita até a saída

Fale com o cachorro para tirá-lo do caminho do robô. Se conseguir realizar o trajeto em 5 minutos, ganha-se pontos na avaliação



Volte para Balamb Garden e encontre Seifer nesse lugar, à direita do hall principal. Troque de roupa e siga para o segundo andar, perto da sala de aula. Espere até ser chamado

Receba o certificado de Seed e também ganhe a Battle Meter de Cid. Siga para o seu quarto, troque de roupa e fale com Selphie. Depois da festa, Quistis pede para você ir de roupa trocada ao centro de treinamento

Atravesse o centro de treinamento e ouça o que a professora tem a dizer. Na volta, salve Rinoa desse monstro. Nada difícil: use bastante Guardian Forces

Dulma no seu quarto, verifique a mesa e veja a revista

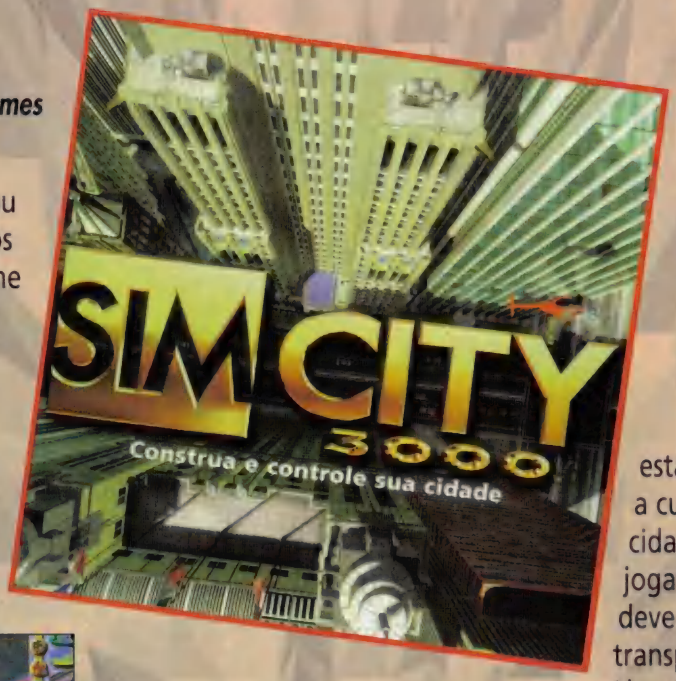
Vá para a saída e receba uma missão. Fale com Cid e ganhe outro item. Vá para a cidade e entre no trem

Dentro do trem, o grupo é atacado por um misterioso sono. Aí começa a história de Laguna, o outro personagem principal do game

Por Bill Games

Depois de muita ensebação, **Sim City 3000** virou realidade. Com recursos gráficos 3D e texturas em 16 bits, o game inovou no design, que ficou mais moderno e eficiente. Agora as notícias aparecem a toda hora, sem você precisar abrir o jornal. A visão geral do game melhorou. É possível ver a população e o trânsito bem de perto. Seu secretariado está mais eficiente e vai ajudá-lo a cuidar dos problemas da cidade. Quem ainda estava jogando **Sim City 2000**, não deve apagá-lo: os saves podem ser transportados para esta versão. Ah, não acredite no jogo se você for à parte de dicas e disserem que não há códigos nesta versão: dê um pulinho na seção de dicas da ***SGP*** e comprove que eles existem!

fim



DICA: aeroportos ocupam grandes áreas e são focos de muita poluição. Mantenha-os relativamente afastados das zonas comerciais e residenciais

DICA: não importa o número de bombas d'água, sem uma caixa o sistema ficará comprometido

DICA: nas zonas de aterro, deixe sempre perto uma usina de reciclagem e de incineração

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Windows 95/98, Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, CD-ROM 16x, Placa de vídeo de 2MB, com driver certificado para DirectX 6.0, 258 MB livre no HD e Plca de Som 16 Bits

SIM CITY 3000

PC

ELECTRONIC ARTS

estratégia

5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

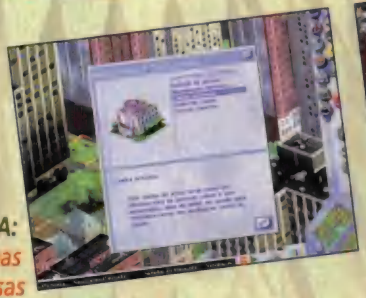
1 Jogador

DICA: ao aceitar um acordo, consulte sempre o seu assessor para ver se vale a pena

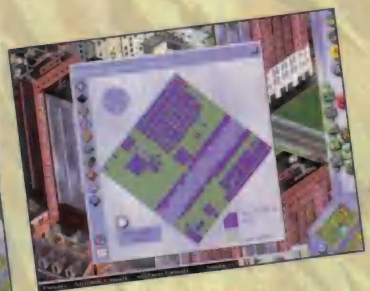
DICA: verifique as ligações com as cidades vizinhas sempre que firmar um acordo, senão uma multa contratual virá rapidamente

ENDEREÇO:
www.ea.com

DICA: ao fazer a ligação no metrô não esqueça de ligar o maior número possível de estações



DICA: utilize suas recompensas para fazer crescer determinadas zonas, cada recompensa influencia um tipo de zona



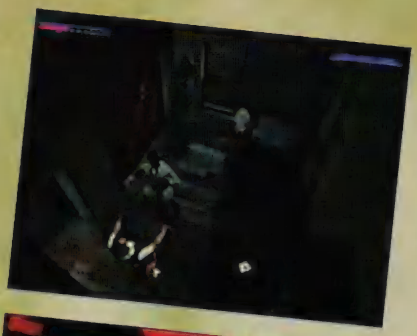
DICA: para verificar falhas na distribuição de serviços, utilize os mapas que mostram o alcance e cubra as áreas deficientes

MEN IN BLACK

GREMLIN INTERACTIVE

Ação - 1 Jogador
Memory Card

P.STATION



Baseado no filme Homens de Preto, **Men in Black** traz Will Smith e Tommy Lee Jones no papel de dois agentes secretos americanos. O objetivo é controlar os aliens que vivem nos Estados Unidos. Para isso, vale socar, chutar e atirar. As armas são potentes, quem viu o filme sabe. O único problema do jogo são os gráficos, muito escuros.

INTERNAL SECTION

SQUARE

Tiro - 1 Jogador
Memory Card

P.STATION

A Square é especialista em inovação. Em **Internal Section** você pilota uma nave dentro de uma espécie de tubo. Enquanto tenta desviar dos obstáculos, você deve destruir todos os inimigos. Detonando um grande número de naves adversárias, você ganha acesso a uma fase bônus. Aproveite a canja e descarregue as armas – muitas e variadas – para conseguir mais pontos. Os cenários são um pouco cansativos.

BLAZE & BLADE

T&E SOFT

RPG - 1/2 Jogador - Memory Card

P.STATION

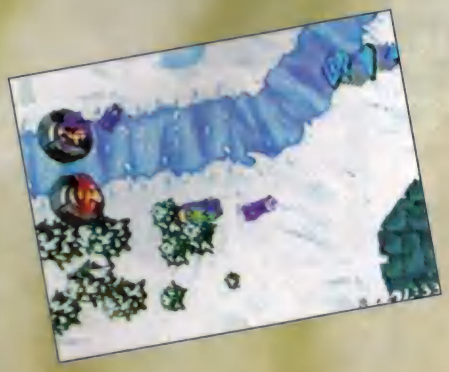
O novo RPG da T&E Soft dá um show de animação e gráficos. As imagens são muito bem definidas e você pode até dar zoom nos personagens com quem quer conversar. O jogo, contudo, é tradicional. Ou seja: converse com todos que passarem na sua frente e aproveite as temporadas na cidade para comprar muitos itens, armas e magias e, assim, enfrentar as batalhas equipado.

MOTOR MASH

OCEAN

Corrida - 1/4 Jogadores
Memory Card

P.STATION



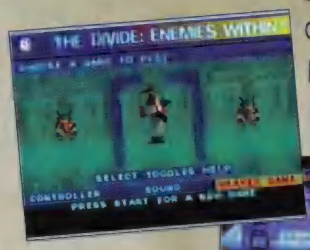
Diversão é tudo em **Motor Mash**. O jogo segue a linha dos muitos games que tentam trazer para o videogame a disputa que rola no desenho Corrida Maluca, aquele do Mutley. O lance é chegar na frente do adversário em todas as bandeiradas. Se você não conseguir, terá de voltar para a última bandeirada que recebeu em primeiro lugar. Nada de jogo limpo, aqui vale tudo. Suas armas dependem do personagem que escolher para jogar. Usando qualquer uma, o negócio é vencer.

THE DIVIDE: ENEMIES WITHIN

VIACOM

Ação - 1 Jogador
Memory Card

P.STATION



Prepare seu abridor de lata: em **The Divide: Enemies Within**, você terá de comandar um robô e destruir outros. O jogo, entretanto, não exige o uso de utensílios domésticos, como o abridor de lata da sua mãe. As armas disponíveis são fortes o suficiente para detonar todos os inimigos. Basta saber qual arma usar. Os gráficos são tão poderosos quanto as armas. Os personagens são definidos e a movimentação é 10.

JULY

FORTY FIVE

Ação/RPG
1 Jogador

DREAMCAST

Só encare July se gostar muito, muito mesmo, de ler. Do contrário, você vai dormir logo no primeiro capítulo. A história é bem confusa. Existem dois personagens: Joshua, um cara de 29 anos com problemas de pele, e Makoto, uma gata de 19 anos. Os dois estão envolvidos numa trama esquisitíssima que rola em torno de uma empresa chamada NAX.

SENGOKU TURB

NEC

Ação/RPG - 1 Jogador

DREAMCAST

Um RPG bem esquisito invade o drive do Dreamcast. **Sengoku Turb** tem gráficos bem estranhos e os personagens parecem Playmobil. O jogo é composto por duas partes. A primeira é a parte RPG, com histórias e procura por itens, além de conseguir informação. Na segunda parte se escolhe um território e deve-se expulsar todos os inimigos. Aqui entra a ação, que não ajuda nada na diversão. A movimentação é dura e bastante repetitiva. Sem falar no som, que é uma monotonia só. Não lembra em nada um jogo para Dreamcast.

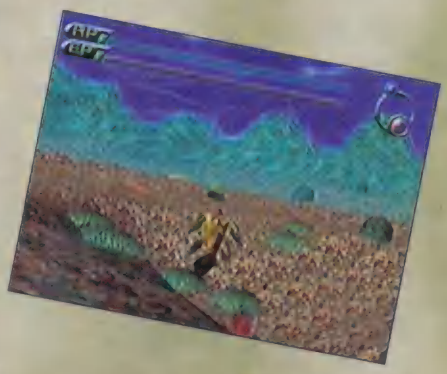
SEVENTH CROSS

NEC

Ação/RPG - 1 Jogador

DREAMCAST

Um dos jogos mais originais do Dreamcast. **Seventh Cross** lembra um pouco **Evolution**, um jogo do Super Nintendo em que o personagem evolui como espécie. Em **Seventh Cross** você começa como uma ameba. A medida que come outros seres você evolui: vira peixe, depois um peixe mais complexo e assim por diante. Com o tempo poderá respirar fora da água e andar na terra. Pode-se até mexer no código genético. Em **Evolution** havia objetivos a serem cumpridos. Em **Seventh Cross**, o negócio é mais curtir ser Deus.



ESPORTE TOTAL

NINTENDO 64

California SPEED

Loucuras em alta velocidade da Califórnia agora estão no Nintendo 64

California Speed é mais um jogo de corrida no estilo arcade que vai agitar o N64. Você pilota em 14 pistas que passam pelo centro de Los Angeles, por dentro de uma nave alienígena e, ainda, em uma montanha russa. O visual é bem fiel ao arcade, a não ser pelas colisões que perderam em realismo. A trilha techno injeta adrenalina à ação e mantém você de olho ligado. Os efeitos sonoros também estão demais. Os pneus cantando com o Rumble Pak são animal. Dos mesmos criadores de **San Francisco Rush**,

DICA: as derrapadas não fazem seu carro perder velocidade, só as colisões. Evite tocar em barreiras e obstáculos

DICA: você vai manter melhor a velocidade na parte inferior do shopping. Fique de olho nas ilhas no centro!

DICA: o carro de golfe não é tão fraco quanto parece. Use sua força para humilhar os oponentes

DICA: antecipe as curvas na pista da montanha russa em Santa Cruz para manter a velocidade alta

DICA: tente ficar no meio das pistas largas para fazer as curvas com mais facilidade

California Speed rouba a jogabilidade do vizinho. Um dos poucos defeitos é que todos os carros, apesar de diferentes, têm o mesmo controle. Além das pistas ao contrário e alguns atalhos o melhor do game são as corridas de dois jogadores com divisão de tela. As acrobacias são um show à parte. Os fãs de **California Speed** do arcade vão ficar satisfeitos com esta conversão para o N64, mas o fãs de jogos de corrida vão achar que falta alguma coisa.

DICA: na pista LA, fique à direita de cada bifurcação, é sempre o caminho mais rápido

Existe algo bem sinistro esperando por você no Mojave Desert. Fique esperto!

CALIFORNIA SPEED

NINTENDO 64
MIDWAY
corrida

4.3

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	5

14 pistas
2 Jogadores

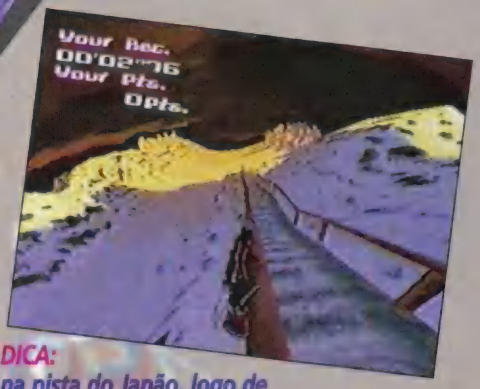
Capcom entra com tudo no snowboarding e leva você às pistas em vários países

Se você tem um P.Station e curte um snowboarding, então você é um cara feliz. Além da série **Coolboarders**, um grande sucesso no gênero, agora você também pode mostrar sua habilidade neste **Tricky Sliders**, assinado pela Capcom de **Street Fighter** e **Resident Evil**. Não, você não vai sair dando porradas nem tiros pela neve. O grande lance de **Tricky Sliders** é a variedade de cenários. Já que o dólar está caro, aproveite para deslizar pelas montanhas de Itália, Argentina, Japão e Rússia no seu videogame. No modo Scenario, você passa de país em país se completar todos os tricks de um cenário. Há, também, os modos Versus e Free Play. Se tem menos manobras radicais que **Coolboarders**, **Tricky Sliders** sobra nos gráficos.

DICA: na pista dos EUA, durante a parte do gelo utilize as rampas com madeiras como na foto para executar as manobras e ganhar pontos

DICA: outra manobra radical para executar nos morrinhos de baixa altura é a giratória. Para fazê-la, aperte o □ e depois pressione juntos X + ○ + R1

DICA: uma manobra radical para fazer em qualquer rampa é o Black Flip. Aperte o botão □ e depois o ○ para dar um giro no ar



DICA: na pista do Japão, logo de cara pule no corrimão para descer a ponte. No final dele, pule e execute alguma manobra

DICA: nos pontos com curvas na pista de alta velocidade, utilize os botões L1 ou R1 para virar e diminuir a velocidade da prancha

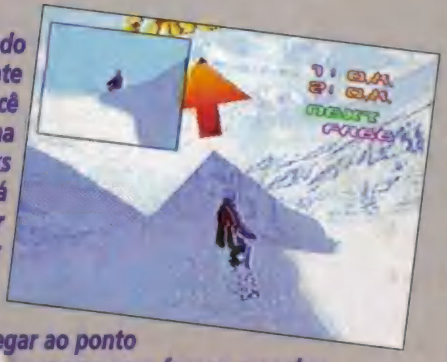
TRICKY SLIDERS

P.STATION | CAPCOM | snowboarding | **4.5**

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	5

Memory Card
1/2 Jogadores

DICA: na fase da Nova Zelândia, dê um pequeno pulo para subir em cima do carro e logo em seguida pule de novo para executar a manobra



DICA: no modo Scenario, durante a pista você encontrará uma série de tricks em que deverá executar qualquer manobra. Neste da foto, procure chegar ao ponto mais alto no morro para fazer a manobra

DICA: no primeiro Half-Pipe, o segredo para passar é fazer manobras em todos os tricks e conseguir 1000 pontos

Hora de o Romário entrar na onda dos games: vôlei de praia no joystick!

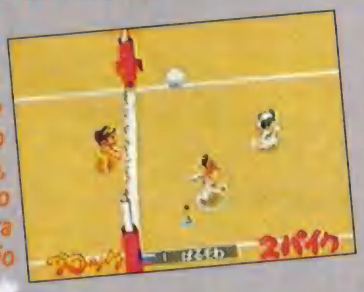
WAKU WAKU VOLLEY

Waku Waku Volley é uma espécie de pocket vôlei. Os jogadores são pequenos, mas capazes de jogadas poderosas. São três modos de jogo. No Beach Mode, você joga uma partida de vôlei de praia. Você escolhe os personagens, monta sua dupla e escolhe uma das duas quadras. O modo World Tour é um campeonato mundial de vôlei. Você deve escolher uma das oito seleções disponíveis para entrar no jogo. Antes de dar o primeiro saque, vale a pena passar pelo modo Training. Lá você poderá treinar os fundamentos e deverá acertar em cheio a estrela do outro lado da quadra.

DICA: no modo Training, para conseguir os 10 pontos em cada tentativa você precisa acertar em cheio a estrela

DICA: nas cortadas dos adversários, use o ○ e o direcional para o lugar onde a bola for cair para dar um peixinho

DICA: para sacar com potência, dê um leve toque no botão para levantar a bola e, quando a seta embaixo do jogador ficar vermelha, é a hora certa para apertar o botão outra vez



DICA: no vôlei de praia, o segredo é o bloqueio. Depois de mandar a bola para o campo do adversário, posicione seu outro jogador na rede para tentar um bloqueio

WAKU WAKU VOLLEY

P.STATION
ATHENA
vôlei

4.3

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

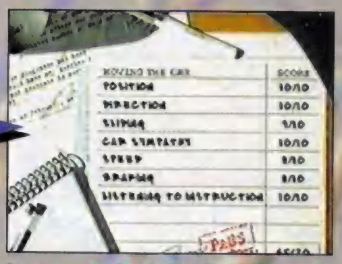
Memory Card
1/2 Jogadores

DICA: para acertar uma supercortada, aperte o botão ○ quando a seta ao lado do jogador estiver vermelha

DICA: para dar um saque Viagem (aquele do Tande), mova o direcional para o lado e o jogador irá para o fundo da quadra. Aperte o botão para soltar a bola e de novo no alto

DICA: fique muito esperto no intervalo entre os sets, pois tem alguns jogadores que ficam sem força. O coração vermelho indica que ele está muito mal

DICA: quando a bola for para o levantador e você perceber que o meio do adversário está desprotegido, mande de segunda com o botão X



DICA: antes de participar do Rally, vá para o Rally School, onde você terá de passar por uma série de testes. Dependendo de sua nota você avança um nível de dificuldade

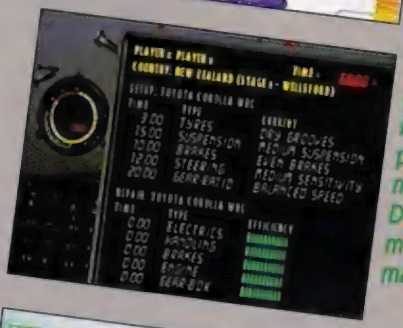
Corredor americano de rali assina game que exige perícia para chegar ao pódio

Colin McRae, corredor de rali famoso nos Estados Unidos, ganha as pistas virtuais do P.Station. O estilo é igual o de **Sega Rally**, mas os gráficos não são tão bons. Em compensação, a jogabilidade é arrasadora. O melhor do jogo é a opção Rally School. Nela, você terá de passar por testes com três níveis de dificuldade. Além do Rally School, há dois outros modos: Time Trial e Rally. No Time Trial vale escolher qualquer uma das pistas e vai para o pódio quem fizer o percurso determinado no menor tempo. No Rally, rola a competição por etapas. Ganha quem tiver mais pontos no final do campeonato. Para vencer em qualquer um dos modos é necessário juntar precisão nas curvas e muita velocidade.

DICA: a visão de dentro do carro é a melhor para se ter a noção exata da tangência das curvas

DICA: ao entrar nas curvas em alta velocidade, solte o botão do acelerador e só volte a acelerar quando o carro estiver alinhado. Assim, você evita que o carro saia de lado

DICA: no gelo, evite sair fora da pista, pois você perde o controle do carro e velocidade



DICA: após completar uma prova do Rally surge essa imagem na tela. Nela você poderá consertar as partes mais atingidas. Dê preferência ao motor e às marchas

DICA: preste atenção às placas para saber se precisa frear. A verde indica que a curva é moleza, a vermelha indica que a curva é muito fechada

DICA: quando você passar pelo alvo vermelho, surge na tela a sua posição e sua distância em relação aos outros colocados. Com isso você saberá se você deve pisar ou tirar o pé do acelerador

COLIN MCRAE RALLY

P.STATION
CODEMASTERS
corrida

4.5

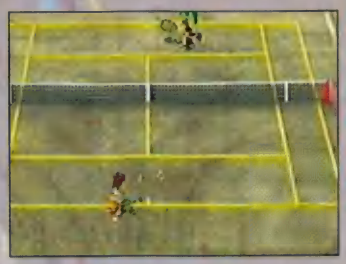
CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

Memory Card
1/2 Jogadores

ESPORTE TOTAL

Smash Court 2

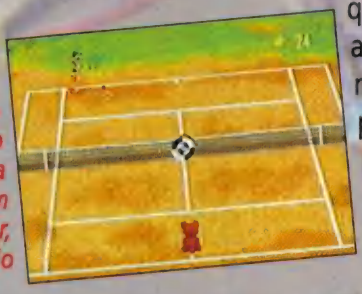
Uns tenistas bem loucos vão fazer a sua cabeça em quadras de vários tipos



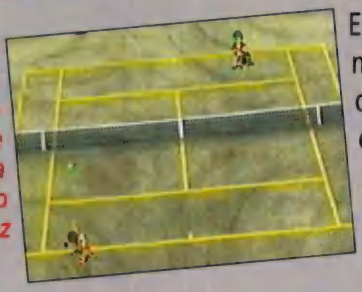
DICA: nas bolas mais difíceis, use o direcional para o lado desejado + o botão ○ para se jogar no chão e conseguir alcançar a bolinha

A segunda versão de **Smash Court** para P.Station traz poucas inovações. Poucas, mas boas. A primeira delas é o modo Training. Você mesmo pode determinar o alvo onde quer acertar a bola e treinar o tempo que quiser. Isso vale para saques e recepção. O melhor da versão, contudo, é a variedade de quadras. **Smash Court 2** tem até quadras de rua, uma das mais divertidas. Você ainda poderá jogar em diversos países, entre eles Austrália e França. Fora o modo Training há mais dois modos – os tradicionais Championship e Exhibition – e as modalidades de simples e de duplas. Falta só escolher o tenista: nenhum deles é conhecido ou está entre os 10 do ranking.

DICA: no modo training, você poderá escolher o lugar onde estará o alvo. Caso tenha dificuldade em acertar algum lugar, esta é a opção



DICA: para não errar muitos saques, após soltar a bola espere-a chegar ao meio de sua altura para apertar o botão outra vez



DICA: o segredo do ponto é o saque, force-o bastante para dificultar a recepção. Aí fica fácil finalizar a jogada

SMASH COURT 2

P.STATION
NAMCO
Tênis

4.3

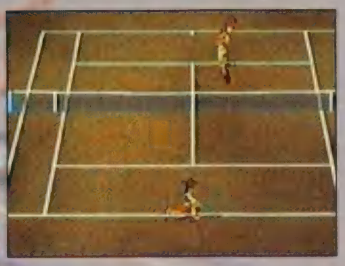
CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

Memory Card
1/2 Jogadores

DICA: quando o adversário subir à rede, uma boa opção é o lob com o botão △. Mas você corre o risco de levar um smash, se ele conseguir alcançar

DICA: quando o computador rebater bolas sem força, responda com o botão X para dar uma bola rápida. Caso ele rebata forte, não responda com o X, pois a bola irá para fora

DICA: troque bolas com o computador usando o botão ○ do fundo da quadra até que ele erre



DICA: nas duplas, se estiver jogando com computador, deixe-o ficar na rede e tome conta do fundo

Cordas, joelhadas, giros, ganchos. É a pura porrada rolando solta

K-1 REVENGE

K-1 Revenge vai tentar mais uma vez conquistar os fãs de jogos de lutas marciais. As habilidades de kickboxing estão de volta. Você escolhe entre 15 lutadores com golpes bem típicos do esporte como ganchos, giros, joelhadas mortais etc. Estão presentes também combos e golpes especiais, mas nada muito glamouroso, pois o jogo segue uma linha mais realista, reproduzindo bem como são as pegadas do esporte.

Apesar do antecessor **K-1 Arena Fighters** não ter sido o sucesso que se esperava,

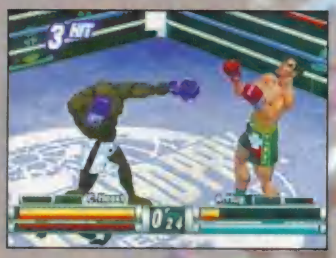
K-1 REVENGE

P.STATION
JALECO
luta

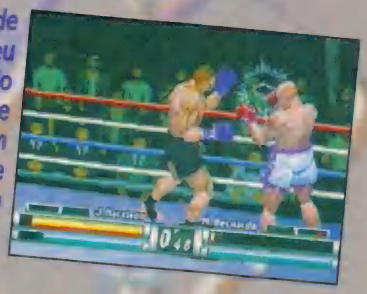
3.5

CONTROLE	3
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	3
SOM	4

Dual Shock
23 lutadores
2 Jogadores

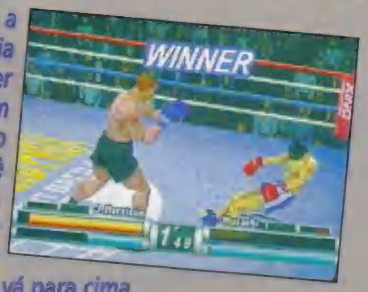


DICA: mantenha a luta no centro, pois se der passos laterais perto das cordas, pode ficar preso



DICA: fique de olho no seu oponente quando ele agacha. Se acertar um uppercut pode se dar bem

DICA: recuar durante as lutas é um bom recurso para recarregar sua carga de Stamina



DICA: quando a barra de energia de seu oponente estiver piscando vermelho, um combo bem encaixado pode finalizar a luta. Dê um passo para o lado, concentre-se, deixe o oponente soltar um soco de desespero e vá para cima

Corridas cheias de adrenalina, no estilo que você preferir

RUSH DOWN

Rush Down é adrenalina pura quando o assunto é descer ladeiras! Você pode escolher o seu jeito de ser louco, seja no snowboard, mountain bike ou caiaque. A velocidade do jogo é o destaque. A movimentação saiu caprichada. Em todas as modalidades é animal dar saltos, varar obstáculos e até tirar uma manobrinha aqui e ali. Você compete contra o relógio, contra o computador ou contra um amigo (com tela dividida). Detalhe: prefira o direcional convencional.

DICA: se não conseguir desviar de um obstáculo a tempo, aperte □ para pulá-lo

DICA: para fazer uma curva mais fechada, solte o acelerador. Você não vai perder tanta velocidade como se apertasse L1 ou R1

RUSH DOWN

P.STATION
JALECO
esp. radicais

3.8

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	3

Dual Shock
5 pistas por modalidade
2 Jogadores

DICA: no modo Championship, não deixe seu oponente ultrapassá-lo. Acerte-o o quanto puder e tente derrubá-lo

DICA: se você for bater durante um salto, aperte L1 ou R1 assim que aterrissar. Você pode desviar sem perder muita velocidade

SGP DICAS

Mario Party (Nintendo 64), Bloody Roar 2 (P.Station), Sonic Adventure (Dreamcast), Sim City 3000 (PC) são algumas das novidades que já ganham dicas nesta edição. Mas não é só: temos um montão de dicas e códigos para outros 20 jogos de P.Station, Nintendo 64, Dreamcast e Saturn

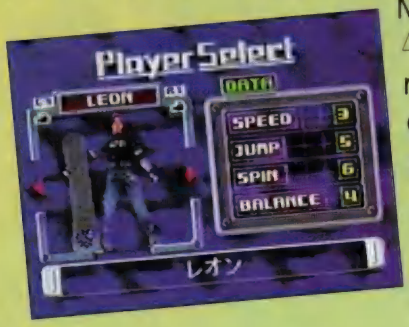
P.STATION

TRICKY SLIDERS

Pistas secretas

Termine o Scenario Mode em qualquer final. Vá para o Free Mode e coloque o cursor em One Make. Aperte L1 + ○ para acionar a pista da Antártida, que é secreta.
A outra pista secreta é a do campo de golfe. Para acioná-la, vá para Snowboard Park, coloque o cursor na pista New Zeland e aperte L1 + ○

Jogue com personagens de Resident Evil 2



Na tela título, pressione △ △ X X □ ○ □ ○. Entre no Free Mode e, na tela de seleção de personagens, pressione L2 ou R2 para escolher entre Leon, Claire e o zumbi.

P.STATION

BLOODY ROAR 2

Opções no Custom Mode

Termine o jogo no Story Mode para poder acionar o Model Type no Custom Menu. Nesse menu pode-se crescer as mãos e cabeças dos personagens.
Terminando sem usar continues, ganha-se a opção de mudar a velocidade de recuperação de energia. Se terminar com todos os lutadores, ganha-se a possibilidade de mudar a velocidade de carregamento da barra Beast.

Terceira cor dos personagens

Termine o jogo no Arcade Mode e o personagem que usou para terminar ganhará uma terceira roupa. Acione-o com Start na tela de seleção de lutadores.

Jogue com Gado e Sheng Long

Derrote Gado e Sheng Long no Arcade Mode para ter o direito de usá-los. Eles podem ser usados em todos os modos de jogo.

P.STATION

EHRGEIZ

Livre-se da fome e recupere energia na manha

No modo Quest, vá para o hotel e troque de personagem. Depois troque de novo. Assim o carinha recupera energia e se livra da fome sem usar item.

NINTENDO 64

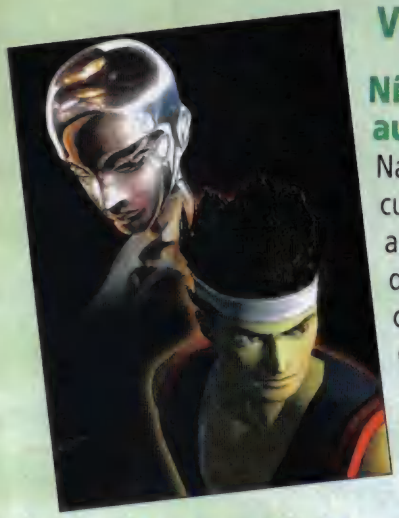
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Localização das Big Poes

Veja na foto ao lado onde estão os fantasmas.

DREAMCAST

VIRTUA FIGHTER 3TB



Nível de dificuldade automático

Na tela título, coloque o cursor em Training Mode e aperte X + A. Assim o nível de dificuldade do computador será automático (aparece a inscrição Auto). O computador ajustará o nível de dificuldade conforme seu desempenho.

Mudar o fundo

No modo Training, na hora de escolher o cenário, faça-o com Start pressionado. Assim o cenário se modifica.

P.STATION

ERETZVAJU

Jogue com o chefe

Termine o jogo com pelo menos três lutadores para liberar Ihadurca, a chefona. Além de poder usar o último chefe, no modo VS ainda aparecem mais cenários quando se ativa essa dica.

Roupa secreta e Extra Options

Termine o jogo e o personagem que usou para isso ganhará uma nova roupa. Além disso, duas novas opções aparecem no Option: dicionário e Gallery. O primeiro traz uma explicação dos termos do jogo (em japonês) e o segundo permite ver ilustrações do game.

P.STATION

SNOWBOARD KIDS PLUS

Boards secretos

Compre todas as pranchas no modo Free Style para poder comprar o board com asas, que permite saltar melhor. Fazendo isso no modo All Around pode-se comprar a prancha estrelada, que é rápida e tem um controle excelente. Já no modo Alpen consegue-se a prancha de gelo, que escorrega bem.

P.STATION SATURN

CAPCOM GENERATION 5 / STREET FIGHTER COLLECTION 2

Super Versus

Termine todos os três títulos para acionar o modo Super Versus, em que jogadores de versões diferentes podem batalhar entre si. Quer dizer você pode confrontar o Ryu do Turbo com o Guile do Street II, por exemplo.

Músicas remixadas

Termine algum dos títulos uma vez para poder ouvir músicas remixadas do game que você terminou.

Computador superdifícil

Termine algum dos títulos sem usar continues para liberar a opção CPU Battle. Nele o computador faz jogo duro. Também funciona somente para o game que terminou.

DREAMCAST

GODZILLA GENERATIONS

Jogue com todos os monstros

Termine o jogo no modo Normal com cada um dos monstros para liberar outros diferentes. Ao terminar o jogo com o Godzilla e Mecha Godzilla aparece o Godzilla First. Depois, a ordem de aparição é: Godzilla USA, Minilla e Dr. Serizawa Giant, o cientista.

Demo no modo Colossium

No modo Colossium, aperte R + A para que os monstros realizem ações como soltar raios. Cada vez que apertar os botões os monstros irão realizar uma ação diferente.

P.STATION

RIDGE RACER TYPE 4

Largada foguete

Primeiro escolha um carro com câmbio manual. Antes da largada deixe o botão do acelerador pressionado no nível máximo. No momento da bandeirada, coloque na segunda marcha e logo mude para a terceira. O seu carro vai disparar na frente.

SGP DICAS

NINTENDO 64

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

Digite os códigos abaixo no menu principal:

Jogadores mirins
Aperte C→ C→ B, R, R, C↓ ↑ ↓ C↑, A, Z. Comece o jogo e todos os jogadores vão estar menores.

Cabeças de alienígenas no time da esquerda
Aperte C↑ C↓ C← C→ Start, Start, A, B, A, R, Z. Aperte B até voltar para o menu principal. Aperte e segure L e aperte A para entrar no modo Pre-Season. Selecione Special Teams e, em seguida, ative o campo da esquerda e comece o jogo.

P.STATION

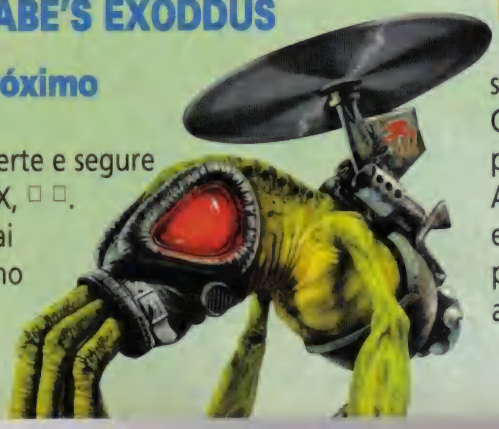
R-TYPES

Seleção de fase
Na tela título, leve o cursor até R-Type ou R-Type II e aperte rapidamente L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2. Se fez certo, você ouvirá um som confirmando a dica. Pause o jogo e você vai encontrar a opção Stage Select.

P.STATION

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Pular para o próximo caminho
Durante o jogo, aperte e segure R1 e aperte ○ ○ X, X, □ □. Se fez certo, Abe vai pular para o próximo caminho.



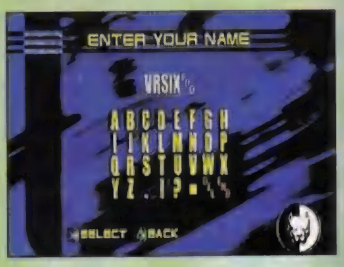
P.STATION

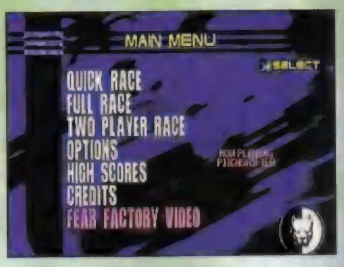
TEST DRIVE 5

Modo Cop Chase
No menu principal, entre em Full Race. Em seguida, na tela Select Race Type, entre em Time Trials e digite o password **VRSIX**. Volte para a tela Select Race Type e você vai ver, na parte inferior, a nova opção Cop Chase.

Clip do Fear Factory
No menu principal, entre em Full Race. Na tela Select Race Type, entre em Time Trials e digite o password **AUXYRAY**. Volte ao menu principal e, na parte inferior, você vai ver a nova opção, o clip do Fear Factory.

Três carros bônus
No menu principal, entre em Full Race. Em seguida, na tela Select Race Type, entre no Time Trials e digite o password **NOLIFE**. Volte à tela Select Race Type e comece a corrida. Agora você pode selecionar três novos carros: o Chris's Beast, Mighty Maul e Pitbull Special.





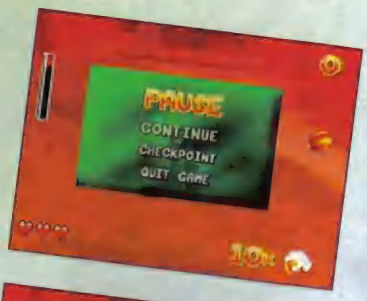
NINTENDO 64

SOUTH PARK

Password de truques
No menu principal, selecione a opção Enter Cheat e digite o seguinte password: **BOBBYBIRD**. Agora retorne para o menu principal e entre na opção Cheats. Você pode jogar com todos os personagens no modo Multiplayer, assistir aos créditos e acionar outros truques.

NINTENDO 64

GLOVER



Magias diferentes, vidas infinitas, virar um sapo e mais

Pause o jogo e aperte os botões abaixo:

Call Ball: aperte C↑ C← C← C↑ C→ C← C↓ C↑
Checkpoints: aperte C↓ C↓ C→ C← C↑ C↑ C↓ C←
Death Spell: C↑ C← C← C← C← C↑ C→ C↑
Hercules Spell (Big Glover): C↓ C↓ C↓ C← C← C↓ C→ C←
Vidas infinitas: C↑ C↑ C↑ C↑ C↑ C→ C↓ C→
Localizar os Garlbs: C← C↑ C→ C↓ C← C↑ C← C←
Baixa gravidade: C← C← C↑ C← C→ C↑ C↑ C↑
Abrir os portais: C↑ C→ C→ C↓ C← C↓ C↑ C→
Girar a câmera 45° no sentido anti-horário: C→ C↓ C→ C↓ C↑ C↑ C→ C←
Acelerar a magia: C← C← C→ C↑ C→ C← C↓ C↓
Truque secreto: C↓ C↑ C→ C→ C↓ C← C→ C→
Desligar todas as dicas: C↓ C↓ C↓ C↓ C↓ C↓ C↓ C↓
Virar um sapo: C↑ C→ C↓ C→ C↑ C← C← C↑

P.STATION

TWISTED METAL III

Míssil congelante, pista escorregadia e mais

Do menu principal, entre na opção Password e aperte os botões abaixo:

Todas as armas que pegar são Homing Missiles: Start, R1, L1, Start, Start
Carros do computador não pegam os power-ups de vida: ↓, L1, ↓, Start, △
Míssil congelante: △, ↑ ○ → Start
Bombas Ricochet gigantes: ← → ← → ↑
Modo Massive-Force: △, ○ ↓, ← ↑
Sem itens de vida: Select, L1, Select, Start
Sem itens que enchem a vida: L1, Start, Start, Start, R1
Sem itens: Select, Select, R2, L2, Start
Pista escorregadia: ↑ ↑ X, X, ↑

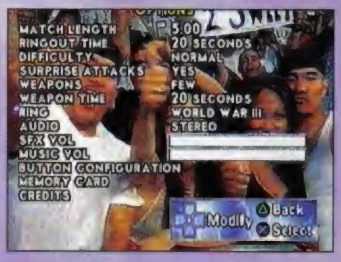
P.STATION

WCW THUNDER

Modo cabeção, personagens secretos e mais

Aperte os botões abaixo na tela título. Um som confirma as dicas.

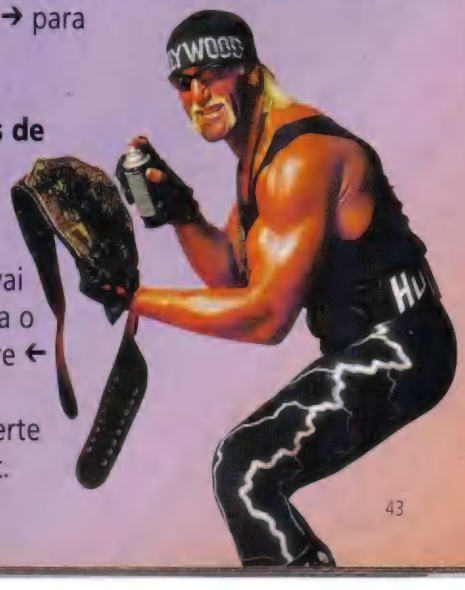
Modo cabeção: aperte R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Select
Cabeças, mãos e pés grandes: aperte R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, Select
Personagens secretos: R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, Select. Agora você pode escolher entre os 96 personagens



Aperte os botões abaixo no menu de Options. Um som confirma as dicas.

Cage Ring: selecione Ring, leve o cursor até Random e aperte R1, R2, R1, R2, Select. Se fez certo, a palavra "Cage" vai aparecer ao lado de "Ring"
Extra Rings: aperte R1, R2, R1, R2, Select. Leve o cursor até Ring e aperte ← ou → para selecionar qualquer um

Assistir às seqüências de Full-Motion Video: aperte R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, Select. Se fez certo, um filminho vai começar. Para pular para o próximo, aperte e segure ← e aperte X. Para voltar, aperte e segure → e aperte X. Para sair, aperte Start.



SGP DICAS

PC

SIM CITY 3000

Passwords especiais

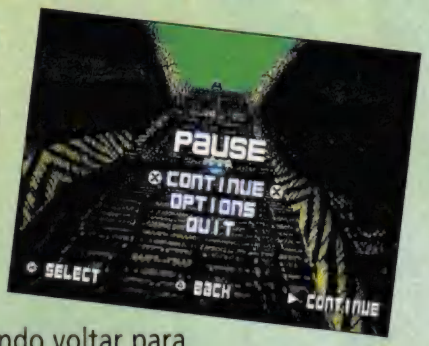
Aperte **Control + Shift + C** durante o jogo para acionar a janela de códigos. Acione, então as seguintes passwords:

pay tribute to your king - receba todas as recompensas e oportunidades.
call cousin Vinnie - primo Vinnie lhe fará uma oferta indecorosa.
zyxwvu - caso você não aceite a proposta do Primo Vinnie, digite este código para ganhar um castelo.
i am weak - custo zero para as construções.
load terrain - possibilita que você carregue uma imagem em escala cinza como terreno.
salt on - transforma água doce em água salgada.
salt off - transforma água salgada em água doce.
terrain one up - levanta o terreno 1 ponto.
terrain one down - rebaixa o terreno 1 ponto.
terrain ten up - levanta o terreno 10 pontos.
terrain ten down - rebaixa o terreno 10 pontos.
garbage in, garbage out - habilita todas as construções de lixo sem ter de esperar o tempo passar.
power to the masses - habilita todas as construções de energia sem ter de esperar o tempo passar.
water in the desert - habilita todas as construções de água sem ter de esperar o tempo passar.

P.STATION

CIRCUIT BREAKERS

Acesso a todas as pistas



Pause o jogo, selecione Options e, em seguida, Sound. Leve o cursor até FX Volume e aperte simultaneamente L1 e L2. Saia do jogo e, quando voltar para a tela track-select, você poderá selecionar qualquer pista.

Competir nas pistas ao contrário

Na tela track-select, antes de selecionar a pista, aperte simultaneamente L2, R2, X, ↓. Se fez certo, uma flecha vai aparecer na tela. Você corre em qualquer pista no sentido contrário.

NINTENDO 64

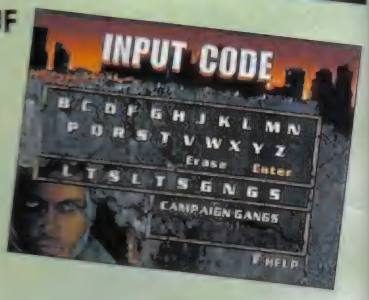
BATTLETANX

Passwords

Na tela Game Setup, leve o cursor até Input Code e aperte A. Digite os seguintes códigos para acionar as dicas abaixo:

Campaign Mode Stage Passwords:

Time Square: **LHTTTBKRLS**
Stranglehold Bridge: **RCJRWPCLGM**
Lake Shore Drive: **LPFFLNHJJF**
State St: **CTMGPRWGBH**
Bonus 1: **HPJMKGMCJV**
Area 51: **WHSNKNFRGS**
Fremont St: **CRFPHGCTKP**
Bonus 2: **HHRBKPVWGB**
The Wharf: **WFHMKCFWLB**
Bonus 3: **SPLJTFLRFS**

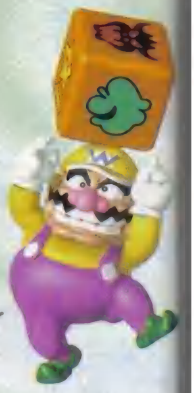


Outros Campaign Mode Passwords:

Todas as gangues podem ser selecionadas: **LTSLTSGNGS**
Todas as mulheres Storm Ravens Gang: **WMNRSMRTR**

NINTENDO 64

MARIO PARTY



Mapas secretos

Vença os seis mapas iniciais do game. Agora vá para a loja e um novo mapa estará a venda: o de Magma Mountain. Agora já é possível acessar esta fase. Caso consiga juntar 100 estrelas, ganha-se o mapa Star Forever, liberando mais uma fase em que você luta contra o Koopa. Prepare-se, pois a parada é dura.

Estrelas e moedas na manha

Os personagens controlados pelo computador podem pegar estrelas e moedas, mas não serão contabilizadas. Para contornar a situação basta mudar, no último turno, o controle desses personagens. Em vez de deixar o computador controlá-los, faça-o você mesmo. Assim, mesmo que jogue sozinho conseguirá uma boa quantidade de moedas e estrelas.

P.STATION

WILD 9

Pause o jogo e aperte os botões abaixo. Você vai ouvir um som se fizer corretamente.

Energia cheia
Pause o jogo e aperte R1 △ L1 ← △ ○ X

Seleção de fase
Pause o jogo e aperte ↑ ← ↓ R2 → □ X. Saia do jogo, comece um novo e, na tela título, você vai encontrar uma nova opção, a Continue Current Game. Selecione-a e você poderá jogar qualquer fase.

Modo Red Beam
Pause o jogo e aperte → ↑ ← ○ ↑ ○ ○

10 granadas a mais
Pause o jogo e aperte R1, X, R1, → □ → □

10 mísseis a mais
Pause o jogo e aperte X, ○ R1, → △ X, △

DREAMCAST

SONIC ADVENTURE

Jogue como Super Sonic
Termine o jogo com todos os personagens. Recomece um novo jogo e escolha como personagem o Super Sonic. Assim você vai iniciar o game como o Sonic normal em Mystic Ruins. Vá para a caverna formada pela explosão até alcançar a Crystal Shrine verde. Siga por trás até encontrar o Dr. Robotnik espatifado. Um novo demo vai surgir e o fogo vai tomar conta de Crystal Shrine. Siga para esse lugar e virá mais um demo. Esse é o lugar onde Chaos aparece. Continue seguindo para o Shrine para ver outro demo. Quando Tails acordá-lo, siga para o lago em Mystic Ruins. Siga pela mina e outra demonstração, que lembra a primeira do jogo, aparecerá. Você enfrentará Perfect Chaos e seus amigos jogarão as esmeraldas para Sonic transformar-se em Super Sonic.

PLAYSTATION

AGORA COM DUAL SHOCK

VENDA APENAS PARA LOCADORAS E REVENDEDORES

SOMENTE PRODUTOS ORIGINAIS PlayStation

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

CÂMARA GAMES
Rua 25 de Março, 1026
Tel.: (011) 228-0822 • Fax.: (011) 228-3365

DETONADO P.STATION

SILENT HILL

Por Marcelo Kamikaze

A Konami procurou fazer um jogo nos moldes de *Resident Evil*, porém com uma ambientação que carrega mais no lado sombrio e assustador. *Silent Hill* tem como personagem principal Harry Mason, que estava a caminho de umas boas férias com sua filha Cheryl. Na entrada de Silent Hill, a cidade que dá nome ao jogo, Harry tem um violento acidente de carro e sua filha some misteriosamente em meio à névoa. Como num pesadelo, Harry sai em busca de sua filha e terá de desvendar o mistério da estranha e sombria *Silent Hill*, entrando em lugares que pouca gente teria coragem de entrar. Ainda mais estando sozinho e no meio da noite. Cabe a você injetar coragem em dose suficiente para Harry resolver essa parada. Pegue sua lanterna e entre nesse pesadelo seguindo as indicações do Detonado preparado pela *SGP*.

SILENT HILL

P.STATION
KONAMI
ação/aventura

4.8

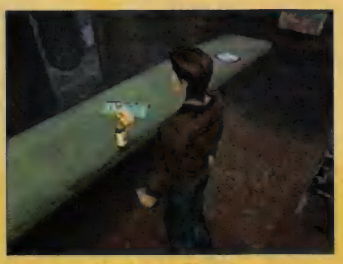
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

Memory Card
Dual Shock

Início

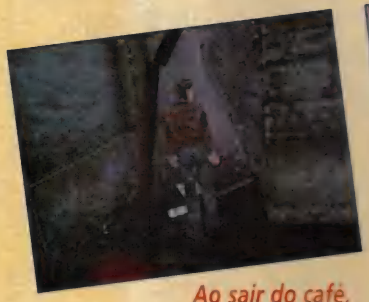
Siga o vulto de Cheryl e nada mais. Não se preocupe, você vai morrer mesmo

Café



Ao acordar no café, vá ao balcão, pegue os itens e salve o jogo. Tente sair e depois pegue o rádio

Beco 1



Ao sair do café, olhe no mapa e siga para o caminho marcado em vermelho. Mate os cachorros e pegue o bilhete de Cheryl

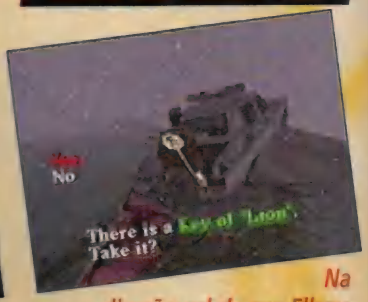
Casa de Cachorro

Vá para a rua Levin, na quinta casa da esquerda, de baixo para cima do mapa, existe uma casa de cachorro. Pegue a chave dentro dela, entre na casa e pegue os itens

Beco 2

Vá para o outro beco marcado em vermelho no mapa da rua Finney. Pegue a chave no chão cheio de sangue

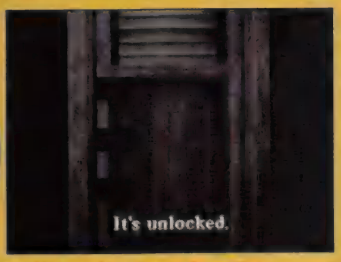
Ruas de Silent Hill



Na direção sul da rua Ellroy, bem no final, pegue outra chave dentro do carro de polícia

Vá ao local marcado com um círculo e um X no meio, atravesse a tábua de madeira e pegue a chave na caixa de correio

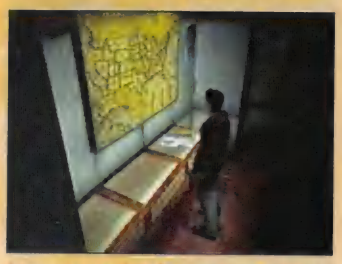
Casa



Volte ao lugar onde existe a casa de cachorro, entre, use as três chaves e abra a porta dos fundos

Siga em direção à escola orientando-se pelo mapa

Escola



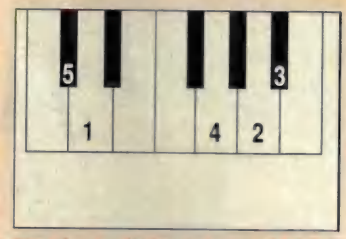
Logo na entrada, pegue o mapa da escola nessa mesa

Vá até o Courtyard e coloque o medalhão dourado na torre do relógio. Vá para o Music Room do segundo andar

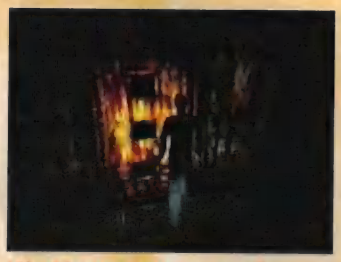
Entre no Hall pela porta dos fundos e pegue o Picture Card sobre a mesa

Vá até o Basement, rode a válvula da direita duas vezes para direita e a da esquerda uma vez para esquerda

Vá para a esquerda na recepção, abra a porta dos fundos e pegue os itens



No piano, digite esta seqüência e pegue o medalhão de prata

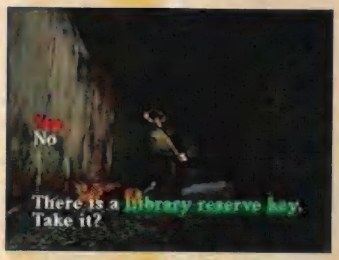


Vá até a porta na recepção, entre e use o Picture Card na porta estranha

Ao entrar, espere o monstro abrir a boca e dê um tiro com a shotgun

Consulte o mapa, vá para Infirmary, pegue os itens e salve o jogo

Volte para o Courtyard, encaixe o medalhão de prata e entre na porta que vai se abrir

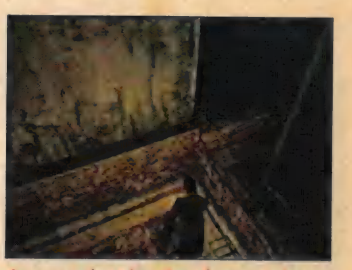


No segundo andar, vá ao Locker Room, abra a porta que está se mexendo, volte e pegue a chave sobre o cadáver que cairá

Igreja

Antes de sair da escola pegue a K.Gordon Key, vá para igreja e pegue os itens no altar

Vá ao segundo andar, entre na Lab Equipament Room e pegue o Chemical na estante

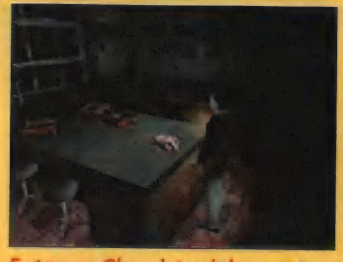


Agora vá até a Roof e encaixe a bola de borracha no primeiro bueiro. Rode a válvula para escoar a água

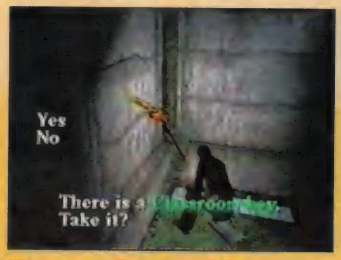
Vá para a rua Bloch à direita, entre na sala de controle e abaixe a ponte usando a chave

Escola Alternada

Ao sair pelo outro lado da porta, a mesma escola vai estar lá com outro estilo. Vá até o Storage Room e pegue a bola de borracha



Entre no Chemistry lab, use o Chemical sobre a mão e pegue o medalhão dourado



Vá para o Courtyard. Pegue a chave na calha

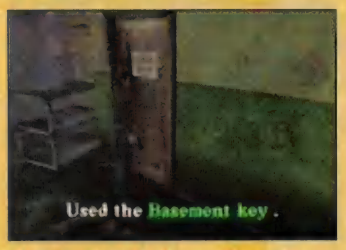
Atravesse a ponte a vá para o outro lado de Silent Hill como indica uma seta em vermelho

Continua

SILENT HILL

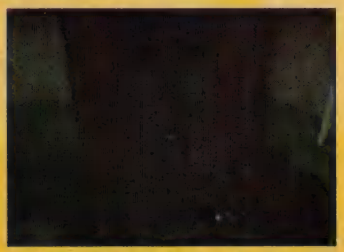
Polícia/Hospital

Na outra parte de Silent Hill, vá até o distrito de polícia e pegue os itens. No hospital, pegue os mapas na recepção e a chave nessa sala



Ainda na sala de conferência, pegue o outro mapa e abra a porta para o Basement

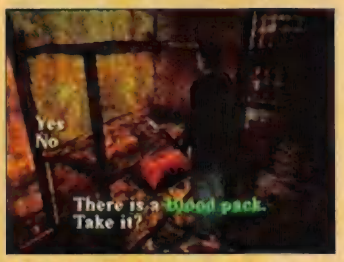
Ligue a lanterna, consulte o mapa e acione o gerador no Boiler Room



Suba no elevador andar por andar e tente abrir as portas de todos os andares

Hospital Alternativo

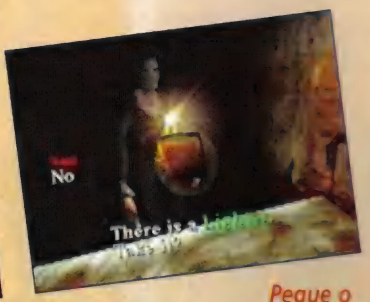
Ao entrar no elevador no terceiro andar, o botão do quarto andar vai aparecer, aperte-o



Vá até a Kitchen, pegue a garrafa vazia e vá ao Director's office. Use a garrafa na droga do chão, vá para Storage Room e pegue o Blood Pack

Na sala 204, jogue o Blood Pack nos tentáculos e pegue o Plate of Hatter

Pegue o Plate of Turtle no banheiro masculino

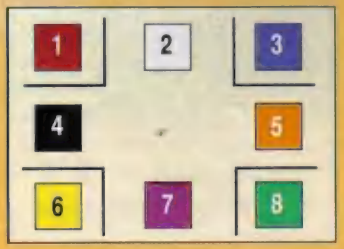


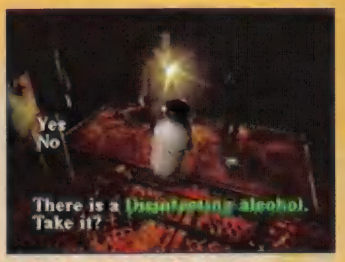
Pegue o isqueiro na sala 201

Na Infirmary, salve o jogo e pegue os itens

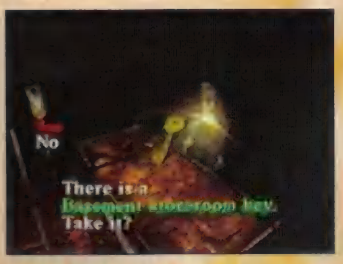
Na Director's Office, pegue o Plate of Queen

Entre pela porta dos fundos do Nurse Center e encaixe na porta seguinte os Plates como mostra a figura abaixo

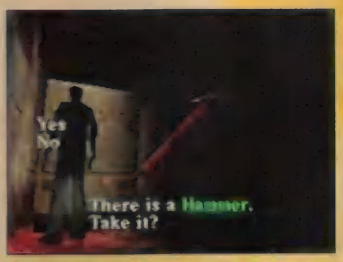




Depois de abrir a porta, vá até a Intensive Care Unit e pegue a garrafa de álcool



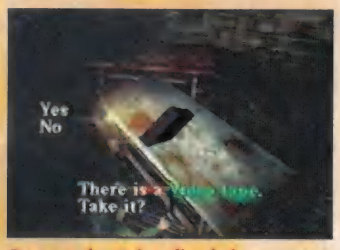
Vá até a Operation Room e pegue a chave



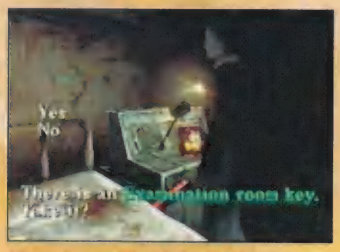
Agora vá até a Generator Room e pegue o martelo

Abra a Store Room com a chave e empurre o armário apertando o botão X no outro lado dele

Na planta, use o álcool e, em seguida, use o isqueiro para queimá-la

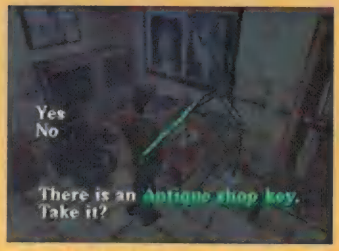


Descendo até o final do corredor você vai encontrar uma porta meio camuflada. Entre e pegue a fita de vídeo



Na sala no final do Hall, pegue a Examination Key ao lado do retrato de Alessa

Vá para a sala 302 e assista ao vídeo que você pegou



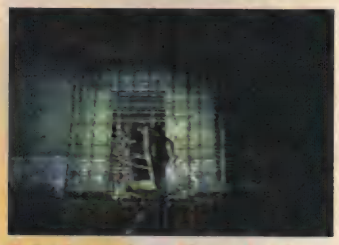
Depois da cena com a estranha (e feia) Dahlia, pegue a chave que ela deixou

Antique Shop

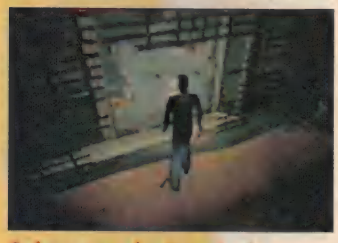
Saia do hospital e vá para o Antique Shop, na rua Simmons. No mapa está identificado como um quadrado laranja

Entre no Antique Shop, empurre o armário e siga em frente

Silent Hill Alternativa

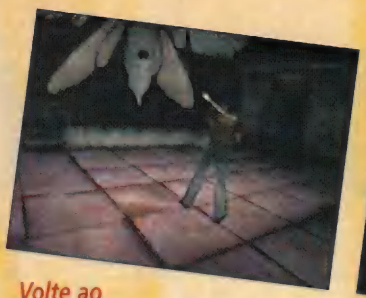


Saia do Antique Shop, desça a rua Simmons e entre na porta com a tela quebrada ao lado da Town Center



Suba a escada. Depois de visitar as salas, você vai cair. Corra para frente, pegue o rifle e acione-o

Espere a larva sair do buraco e mande bala com o rifle. Depois saia pela passagem aberta pela larva



Volte ao hospital e entre no Examination Room. Saia em direção à Elementary School. No único caminho existente, suba as escadas e dispare o rifle contra a mariposa gigante

Esgoto

Silent Hill vai voltar ao normal ao descer as escadas. Vá até a Police Station e pegue os itens

Perto da Midwich Elementary School existe uma grade com o cadeado. Dê machadadas no cadeado até ele cair

Nos esgotos, à esquerda do caminho da água, entre na porta onde está escrito Keep Out

Pegue a chave, os itens e salve o jogo sobre a mesa

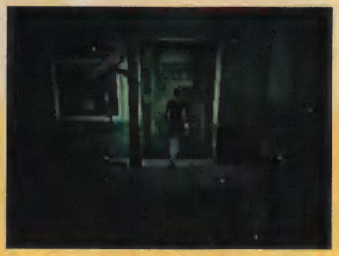
Com a chave, use na porta que está bem à direita do sentido da água

Seguindo pela porta, suba as escadas

Pegue a chave sobre o sangue perto da água. Em seguida, suba a outra escada para sair dos esgotos

Resort Area

Ao sair do esgoto, entre na construção abandonada e pegue os itens



Vá à rua Bachman até a entrada do Annie's bar

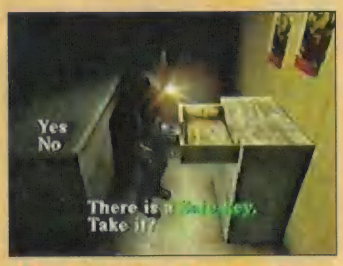
Continua

SILENT HILL

Siga até o carrossel. Agora você tem duas opções: Atirar e matar Cybil ou chegar perto e usar a garrafa com a droga que você obteve no hospital. Isso influenciará no final, ao todo são quatro opções

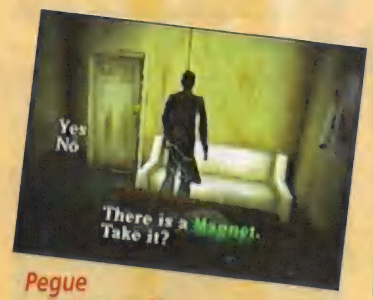
Entre no Annie's Bar e pegue o pacote amarelo no chão depois da cena com o Dr. Kauffman

Vá para a Indian Runner. Na entrada, digite 0473 para abrir o cadeado

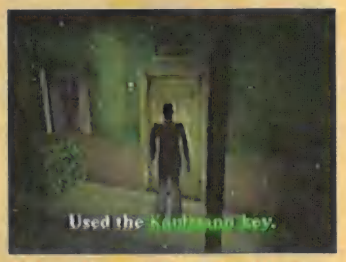


Abra a gaveta e pegue a chave. Abra o cofre que está em baixo do balcão

Olhe o mapa e vá ao Haerbey Inn. Na entrada, digite 0886 para abrir a porta

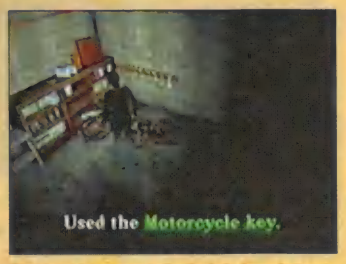


Pegue o imã no sofá

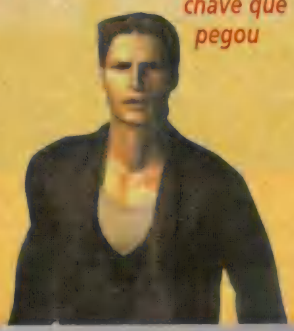


Saia pela porta dos fundos e entre no quarto número 3

Empurre o armário de novo e pegue a chave com o imã



Perto da entrada inicial existe uma porta que dá para a garagem. Abra a moto com a chave que pegou



Light House

Saia do Hotel, consulte o mapa e vá em direção à Light House

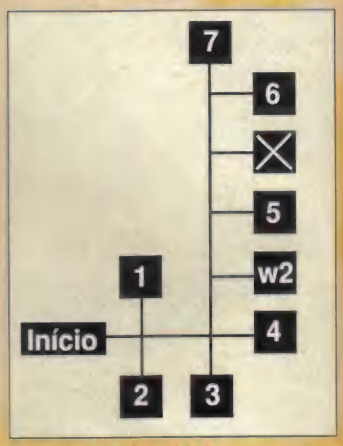
No caminho, preste atenção na cena e pegue todos os itens do barco. Saia pelos fundos do barco

Continue em direção à Light House, suba as escadas e caia fora de lá

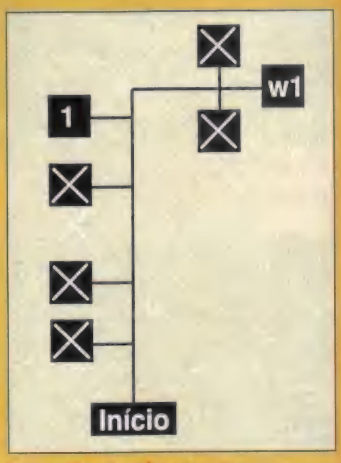
Esgoto/Park

Vá para a direita da Light House, desça as escadas e vá rápido até a outra saída do esgoto

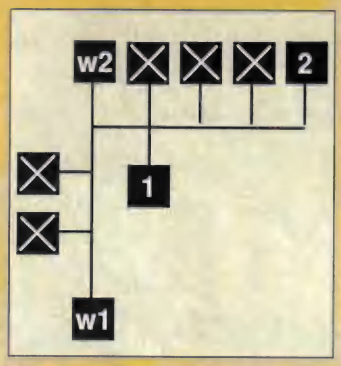
Necronomicon



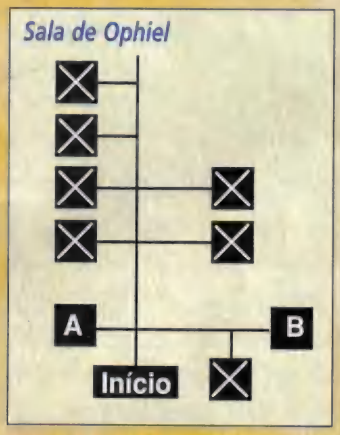
1 - Key of Ophiel
2 - Chave dentro da gaiola
3 - Porta de Phaleg
4 - Save game
5 - Porta de Ophiel
6 - Screwdriver
Pliers
7 - Door of Hagith (elevador)
w2 - Warp 2



1 - Creat of mercury
Ring of contract
Munição para o rifle
w1 - Warp 1



1 - Camera
2 - Key of Aratron



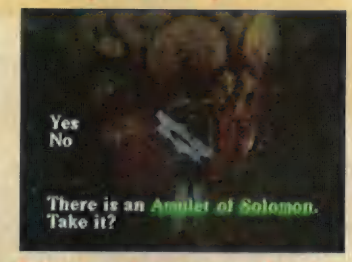
A - Quebra-cabeças 1
Square Plate

B - Quebra-cabeças 2
Amulet of salon
Key of Hagith

Consultando os mapas acima, vá até a sala com Pliers e Screwdrive e pegue-as

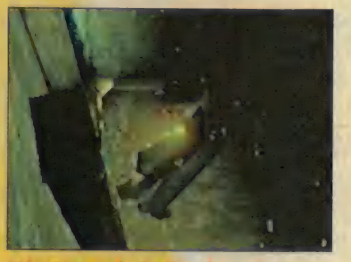
Use o Pliers na torneira para pegar a chave que está na sala Faucet, indicada como Key of Ophiel no mapa. Para obter a chave, entre na sala Ophiel

No quebra-cabeças 2, digite ALERT para abrir a porta



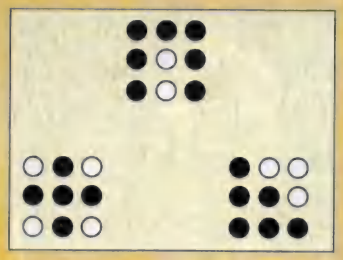
Entre na sala e pegue o Amulet of Solon no fundo

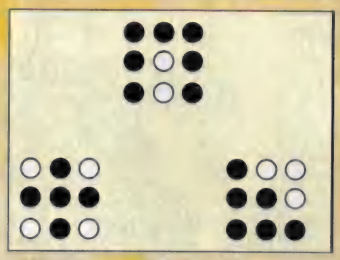
No Quebra-cabeças 1, digite: 2 em Libra, 0 em Peixes, 10 em Câncer e 4 em Áries



Vá até a sala indicada com Save Game, coloque o Square Plate no relógio e pegue a chave para Hagith. Abra a porta do elevador e suba ao segundo andar

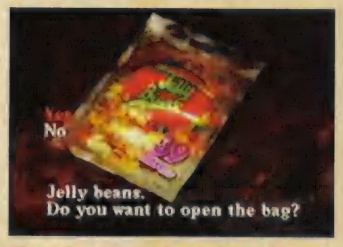
Antes de entrar nessa sala, pegue o Ring of Contract indicado no mapa. Depois pegue o elevador até o terceiro piso. Na sala com altar existem duas portas ao lado dele. Os diagramas que vêm a seguir se referem à resposta para a porta da esquerda e para a porta da direita, respectivamente





Pegue a chave e siga para a porta de Phaleg no mapa

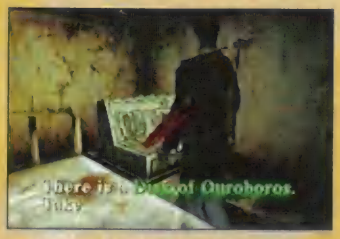
Na sala de Phaleg, na cozinha, coloque o Contract Ring para ligar uma corrente à outra e pegue a Dagger of Melchior



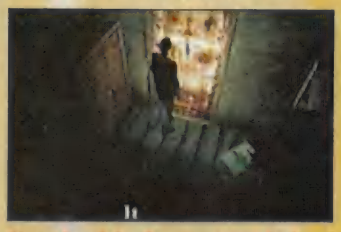
Na sala com o depósito, abra o saco de Jelly Beans e pegue a Key of Bethor

Na sala dos fundos do depósito, ponha para rodar de novo a fita de vídeo e assita ao filme correto

Desligue o gerador em sua sala



Saia da sala de Phaleg, use a Screwdriver na placa de metal da parede na sala indicada com a Key of Aratron e pegue a chave. Volte para sala de Phaleg, entre na sala de Aratron e pegue o Disk of Ouroboros



Na sala pichada, pegue o Ank, vá para a sala com objetos de criança e encaixe os seguintes obejtos na porta dos fundos: Ank, Disk of Ouroboros, Crest of Mercury e Amulet of Solomon

Final

Suba as escadas, espere o monstro atirar os raios, desvie deles e atire com o rifle. Respeite essa seqüência

Caso salve Cybil e o Dr. Kauffman no Annie's Bar, você verá o melhor final, podendo ver até quatro versões diferentes

fim

Castlevania

Por Lord Mathias

Se você está a fim de entrar nas trevas do Castelo do Conde Dracula e sair de lá a qualquer hora do dia, é bom ficar bem atento às paginas deste detonado. O Lord, que não gosta de nenhuma tatuagem de vampiro no pescoço, suou muito a camisa para mostrar as manhas de como se dar bem nesta versão inovadora de *Castlevania*. A maior dificuldade talvez esteja aí, na mudança de concepção do game. Antes, só rolava ação lateral, agora você tem de vasculhar para todo lado. O grande segredo é não dar folga aos inimigos que aparecerem pela frente: mate o máximo que conseguir, pois eles garantem itens que vão reforçar seu life. Não se esqueça: neste jogo você só tem uma vida, morreu, baubau. Para não ficar começando de novo toda hora vá matando primeiro os inimigos mais fáceis, como as caveiras. Fique ligado nos mapas. Os números que aparecem entre parêntesis nas legendas se referem aos locais do mapa que estão sendo mencionados. Leve Reinhardt, cruz, água benta e boa sorte!

CASTLEVANIA

NINTENDO 64

KONAMI

ação/aventura

4.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

1 Jogador

Habilidades Básicas

Habilidades de Matar Vampiros

Aqui vão algumas técnicas importantes que todo caçador de vampiros deve saber:

Escalar

Para escalar, ande até embaixo da área a ser escalada e aperte e segure o pulo. Quando agarrar a extremidade, continue segurando o pulo, e aperte e segure ↑ no direcional analógico

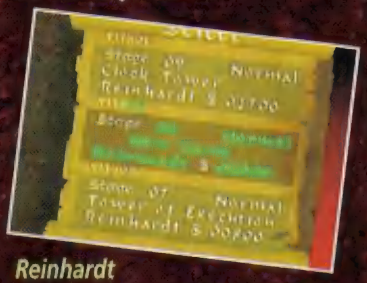
Chicote

Além de poder comprar vários itens de Renon, você também encontra diversos deles pelos levels. Não se esqueça de dar chicotadas nas tochas nas paredes

A Espada

Apesar de parecer pouco efetiva, a espada curta de Reinhardt é bem útil para enfrentar inimigos de perto. Também é boa para matar os morcegos chatos.

Jóias Especiais



Reinhardt e Claire possuem ambos duas Special Jewels que conseguem durante suas jornadas. Estas jóias destravam segredos que são revelados no final do jogo. Após derrotar o Dracula e assistir aos créditos, você vai poder salvar o jogo. Para Reinhardt, a Special Jewel 1 destrava o nível de dificuldade Hard e a Special Jewel 2 permite que você jogue com Reinhardt em seu traje tradicional de Belmont. Para acessar este traje alternativo, comece um new game com a informação salva, leve o cursor até Reinhardt na tela Select, aperte e segure ↑ no direcional analógico e aperte A

ITENS IMPORTANTES

Sun Card e Moon Card

Os cartões do sol e da lua só são usados para abrir portas, mas podem ajudar também contra os chefes. Para facilitar a luta contra os chefes, use o Sun Card para lutar durante o dia

ITENS IMPORTANTES

A seguinte legenda mostra os itens mais importantes que ficam nos mapas dos levels

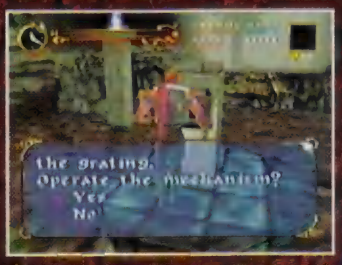
- C – Contract (contrato)
- CA – Cure Ampoule (ampola de cura)
- MC – Moon Card (cartão da lua)
- P – Purifying (purificador)
- PU – Power-up
- RB – Roast Beef (bife)
- RC – Roast Chicken (frango)
- SC – Sun Card (cartão do sol)
- SJ – Special Jewel (jóia especial)
- WJ – White Jewel (jóia branca que salva o jogo)

Forest of Silence

Logo no começo, siga em frente e destrua as tochas para pegar alguns itens. Depois volte e vá pela outra entrada. Dê espadadas na porta para abri-la

Na primeira caveira acerte com o chicote a sua cabeça. Quando ela atacar as caveirinhas, acerte-as e depois continue atacando a maior. Após matar todas, siga pelas plataformas

Seguindo a placa você chega a este lugar. Destrua as tochas dentro das casas para pegar a Moon e a Sun Card



Siga pelas pedras, no final você encontra uma alavanca, acione-a. A porta que irá se abrir fica na rota contrária à que a placa indica

Ao chegar ao lugar onde estão os caixões, siga pela trilha ao lado para achar outra alavanca. Acione-a e as pedras irão descer. Vá pelas pedras até o nível da água. No final você terá de pular da pedra na água na parede para subir. Siga para a trilha onde você salva o jogo

Destrua os túmulos dando espadadas para pegar alguns itens. Depois de destruir todos, você terá de pular e segurar na plataforma onde tem uma caveira. Espere-a atacar o osso para pular. Do lado esquerdo tem uma tocha, pegue o item e siga em frente

Continua

Castlevania

Castle Wall

Mate os morcegos com a espada, salve o jogo ao lado do portão e pegue o item escondido na estátua. Depois siga pela rota onde você terá de descer outra vez para acionar uma alavanca no nível da água

Volte e suba para entrar neste portão e acionar mais uma alavanca. Lembra do Save ao lado do portão? Volte para lá que o portão estará aberto

Neste ponto você enfrentará a segunda parte da caveira. Repita a operação usada na primeira vez

Siga pela porta da direita que está aberta. Suba as escadas e tome cuidado com as guilhotinas

Ao chegar ao topo você enfrenta duas cobras. Depois de matá-las, ative a alavanca para abrir a porta na entrada principal

Desça por este lugar, mate os lança-chamas e pegue os itens

Na porta principal, destrua a tocha no centro para pegar a chave que abre a porta trancada. Ao entrar você terá de subir as escadas de novo

Aqui, destrua o inimigo com o machado antes de pular de pedra em pedra

Ao chegar ao topo, use a Moon Card no local da foto para abrir a porta

Salve o jogo na plataforma ao alto e siga pelo buraco na parede

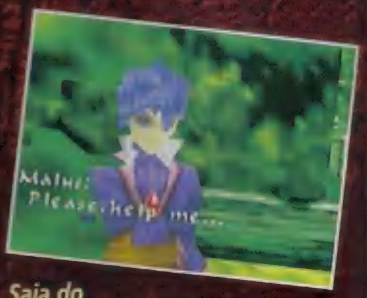
Desça todos os andares e caia neste buraco para chegar à sala principal

Entre na porta que se abriu para finalizar a fase

Stage 3: Villa

The Hedgemaze

Você entra no labirinto (1). Antes de prosseguir, faça uma visita para Frankenstein (2). Dê várias chicotadas até ele cair e deixar um frango. Depois de alguns segundos, ele se levanta, por isso dê várias chicotadas mais uma vez até você encher seu suprimento de frangos



Saia do labirinto, entre de novo e vá para a área 3 do mapa da fase para encontrar Malus, um personagem importante que você voltará a ver mais tarde

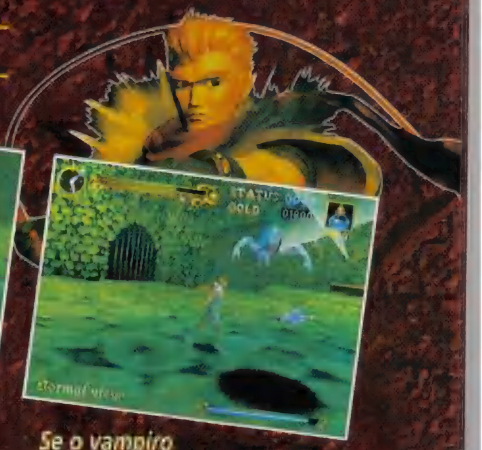
Prepare-se para seguir em frente. Lembre-se das duas estátuas de cachorros na entrada? Agora eles estão vivos e podem alcançá-lo. A mordida deles paralisa e faz com que o Frankenstein ataque-o com a serra elétrica. Não dá para matar os cachorros, mas eles ficam mais lentos com uma chicotada. Escute o barulho dos cachorros enquanto corre, vire-se e acerte-os com o chicote

Use a linha vermelha pontilhada no mapa como referência para esta próxima parte. Assim que passar pela porta (4), pare em (5) e espere os cachorros se aproximarem. Chicoteie-os e continue pela rota. A linha final para este trecho é em (6), onde Malus pode fugir do labirinto. Assim que ele estiver seguro, vá até (8) e, no caminho, pegue a Cooper Key (chave de cobre) no recesso perto do final da passagem (7). Entre na porta no final da passagem (8). Você está de volta à Villa

De volta ao labirinto, chicoteie os dois cachorros que aparecem logo na frente e vá até a porta de cobre (9). Use a Copper Key (chave de cobre) para abrir a porta (10) e sair do labirinto

Chefe de Villa: Vampire

No final da escada, acerte as tochas e pegue os itens. Acerte as outras duas tochas na sala também. Agora ande até a pequena caixa na parede mais longe da sala para começar a batalha



Se o vampiro persegui-lo, vire e acerte-o. Se ele não estiver na tela, ele vai estar no teto. Quando ele faz isto, corra em círculos e fique de olho na sombra que vai segui-lo. Quando ele cair do teto, vire-se e mande chicote nele

Se ele chegar perto, ele vai agarrá-lo e vai sugar seu sangue, enchendo a vida dele. Algumas mordidas e você se torna um vampiro também

Assim que o vampiro for derrotado, você vai ter de enfrentar a mulher dele. Ela ataca soltando morcegos, rastejando no chão e vaporizando-se. Quando ela virar fumaça, use a câmera lock-on para rastrear a sua posição e acerte-a com o chicote quando ela voltar ao normal.
Após a batalha, dê uma olhada no caixão para descobrir uma passagem secreta para a próxima fase

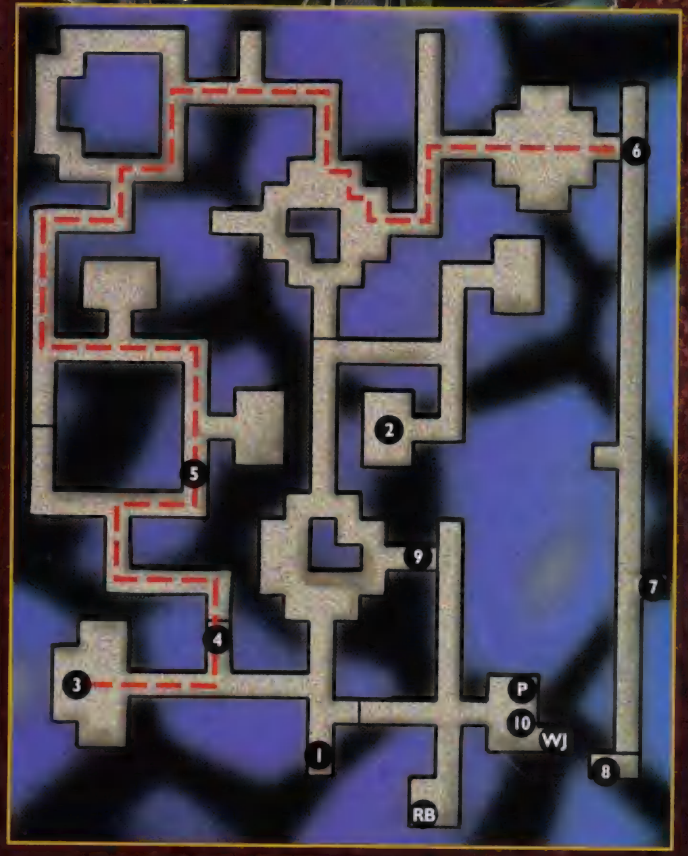
Continua

The Villa

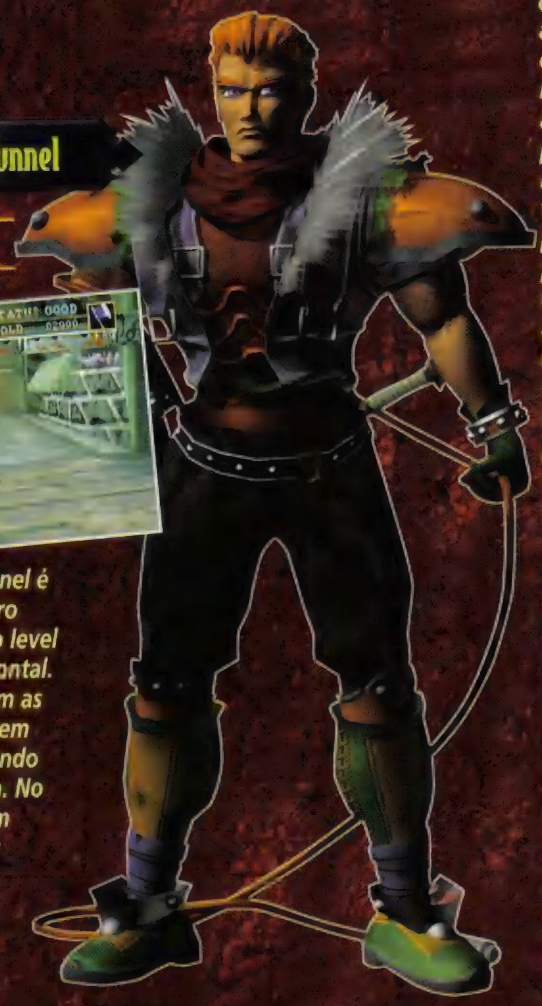
Do lobby da Villa, siga até a fonte. Um pequeno pedestal vai surgir na frente da fonte, exatamente à meia-noite, e vai descer à 1 da manhã. Use o pedestal para pular na fonte

Escale até o topo da fonte e pegue os itens. Você também pode chicotear o candelabro gigante no lobby de Villa para conseguir itens. Agora volte para a entrada do labirinto Hedgemaze (1)

Hedgemaze Map

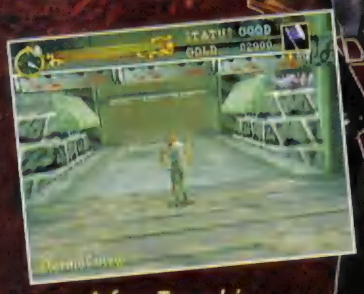


Castlevania



Stage 4: Tunnel

Level 1



A fase Tunnel é dividida em quatro levels. O primeiro level é simples e horizontal. Tome cuidado com as lâminas que descem rapidamente quando você se aproxima. No final da passagem tem um elevador que leva até o level 2 (veja o mapa do level 2)

Level 2

Ao sair do elevador (1), ande e enfrente a mulher aranha. Após a batalha, pule as pedras até chegar na passagem (2). Na bifurcação, na passagem (3), vire à direita, na direção do fogo e pule as pedras até chegar ao recesso (4). Pegue os itens e volte até a bifurcação na passagem (3). Vire à direita e, na próxima bifurcação (5), procure os dois sinais. Vire mais uma vez à direita e vá até a pedra na extremidade da água (6). Dê uma chicotada na pedra e pegue os itens. Vire-se e vá até o final da passagem (7). Pegue o elevador até o level acima (veja o mapa do level 3)

Abra a Moon Door (porta da lua) (4) e use o Contract no chão (5). Siga até o poço com água envenenada (6) e pule nas duas pedras para atravessar. Na segunda pedra, há uma pedrinha em cima. Dê uma chicotada e você vai achar três frangos

Do outro lado, siga em frente e passe as duas fogueiras e o sinal (7). Atravesse o lago de veneno (8), siga em frente, e abra a Sun Door (porta do sol) (9). Pegue os itens na sala (10), volte pela passagem e vire à direita (11). Cuidado com as lâminas e prepare-se para enfrentar os morcegos que saem voando do teto. No final da passagem tem um elevador vermelho (12) com um "I". Para acioná-lo, pule em cima

Level 3

Do começo do level (1), siga em frente até chegar à primeira passagem à esquerda (2). Vá até o final da passagem e você vai ver um balde a sua esquerda (3).

Em cima do elevador, agache perto da extremidade ao lado do trilho que o movimenta e o prende no teto. Chicoteie qualquer inimigo que chegar perto

Level 2 Map

Level 3 Map

Level 4 Map

Saia do elevador na primeira plataforma e espere pelo elevador azul que tem "II" marcado. Use o elevador azul até chegar à plataforma com a marca "II" na parede acima. Quando o elevador diminuir de velocidade, pule na plataforma à direita. Pegue o elevador para o level superior (veja o mapa do level 4)

Level 4

Comece em (1) e atravesse a piscina com água envenenada (2). Quando chegar do outro lado, você vai ver um balde e um sinal (3). Vire à esquerda e abra a Moon Door (porta da lua) no final da passagem (4). Pegue os itens dentro da sala (5). Você pode sair do level pela passagem leste (10), mas vai perder alguns itens importantes

Pule sobre as piscinas com água envenenada (6). Não importa qual piscina, pois todas levam ao mesmo local. Procure pela pá do outro lado das piscinas (7). Atrás da Moon Door (8) tem um Contract e um Sun Card, e atrás da Sun Door (9), tem um Moon Card e um frango. Pegue todos estes itens e saia do level pela Sun Door no final da passagem leste (10)

Stage 5: Castle Center

Primeiro Andar

Mapa do Primeiro Andar

Dois esqueletos pilotando motos vão estar esperando por você quando entrar no primeiro andar (1). Use seu chicote para derrubá-los e, em seguida, use-o nas velas na parede. Na próxima sala (2), tem três vampiros, um mordomo, uma empregada e uma mulher parecida com a que você enfrentou no final da fase Villa

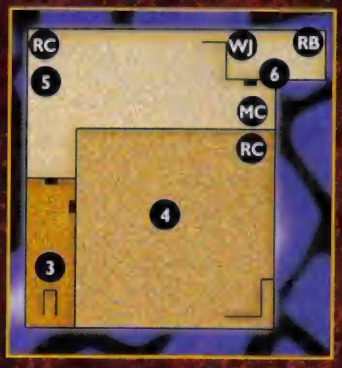
Depois de matar todos esses vampiros, suba a escada

Segundo Andar

No próximo andar, olhe a estátua e enfrente o monstro que sai dela. Ele é fácil de se matar. Duas chicotadas resolvem. Leia o que está escrito na estátua e, se precisar, anote. Suba até a sala acima

Terceiro Andar

Mapa do Terceiro Andar

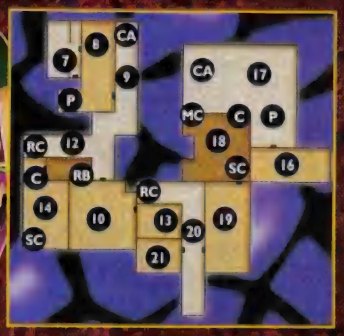


Dê uma vasculhada na estátua no canto da primeira sala (3). Entre (4), leia o que está escrito na estátua do anjo e saia da sala. Quando entrar na próxima sala (5), você vai ser atacado por vários homens-lagarto. Não dá para sair da sala até que todos estejam mortos. Para derrotá-los, fique dando voltas em cada um, atacando sem parar. Se ficar parado, eles cospem veneno

Na próxima sala (6), dê uma olhada na estátua e suba a escada quebrada

Quarto Andar

Mapa do Quarto Andar



Chicoteie os dois cavaleiros que chegam pela esquerda (7). Na próxima sala tem dois mordomos vampiros e o corredor seguinte é cheio de curvas (9). Não ataque os homens-lagarto na sala grande (10). Converse com a criatura e ele vai entregar uma chave para a câmara de tortura no primeiro andar (o II no mapa do primeiro andar). Vá para I, elimine os dois vampiros dentro e pegue a Mandragora na prateleira da parede ao norte. Antes de sair da sala, escale até as vigas para pegar os roast beefs

Volte para o quarto andar e coloque a Mandragora em frente da parede desmoronada (12). Entre (13), pegue o Nitro e ponha-o também em frente à parede desmoronada, ao lado da Mandragora. Depois da explosão, vá até a biblioteca (14), leia a inscrição na estátua do anjo e anote. Escale até a sala acima pelas estantes de livro. Fique no topo do pedestal e escale pela passagem que se abre acima

Continua

Castlevania

Na próxima sala, fique no topo do pedestal e escale pela passagem que se abre acima

Espinhos vão cair do teto da próxima sala (19). Desvie deles e entre na seguinte. No corredor (20), entre na porta do outro lado

Você vai estar na Observatory Room (sala de observação). Solucione o quebra-cabeças da estátua com as anotações. Se solucionar, a área selada no primeiro andar (15 no mapa) vai se abrir

Hora de pegar alguns Nitros (21). Agora você vai ter de carregar o líquido volátil por toda a arena (15 no mapa do primeiro andar). Lembre-se que você não pode pular nem atacar

Volte para o terceiro andar (4 no mapa) e suba a escada no canto da sala acima. Não perca tempo com o homem-lagarto que cospe fogo, pois não dá para matá-lo. Assim que subir a escada (16), mate o cavaleiro e procure por itens nas estátuas. Duas vampiras estão esperando na próxima sala (17). Na próxima sala (18), pegue o roast beef no topo do zeppelin suspenso no teto

A parte mais difícil aqui é a sala grande com os homens-lagarto (4 no mapa do terceiro andar). Ande com cuidado pelas passagens e corra pelas rodas gigantes no chão

Quando chegar à arena, coloque o Nitro perto da rachadura na parede. Volte para a câmara de tortura (II no mapa do primeiro andar), pegue algumas Mandragoras, retorne para o 15 no mapa do primeiro andar e ponha-a ao lado do Nitro. Após a explosão, chicoteie as tochas na arena e pegue os itens. Você também pode destruir o engradado no canto direito para pegar mais itens

Dê uma olhada no cristal gigante e solte a sua magia

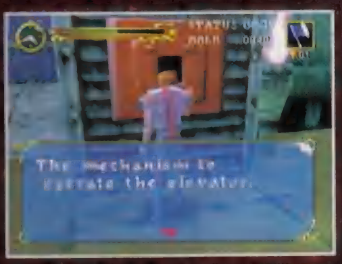
Castle Center Chefe 1: Giant Bull

Você vai ter de enfrentar agora um touro gigante! Ele até que é fácil de se matar devido ao seu tipo de ataque. Primeiro ele fica em duas patas e solta uma chama. Pule e ele vai correr, virar e começar a carregar o ataque. Desvie pulando para o lado e chicoteie uma vez. Ele vai soltar outra chama. Pule e acerte-o mais uma vez. Repita esta operação até o touro morrer. Seu prêmio por derrotá-lo é um suculento roast beef

Castle Center Chefe 2: Rosa

Agora você pode operar o elevador no segundo andar. Porém, quando entrar (2 no mapa do primeiro andar), você terá de enfrentar Rosa, uma vampira que já encontrara antes

Chegue perto, chicoteie e recue rápido. Fique se movendo depois de atacar. Ela solta bolas de fogo que acabam com você se ficar parado



Depois de derrotá-la, vá até o elevador no segundo andar e acione a alavanca. Suba e, no topo, atravesse a ponte. Fique esperto para atacar a medusa que se materializa na ponte

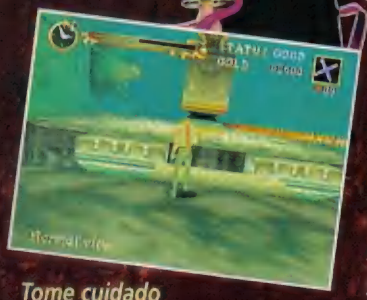
Stage 6: Duel Tower

Duel Tower são, na verdade, 12 torres (veja o mapa), com quatro chefes. Você entra em (1) e sua primeira batalha é contra uma criatura verde (2)

Use táticas de atacar e correr para derrotá-la. Mas não vacile, pois o teto começa a descer, podendo esmagá-lo. Assim que matá-la, pule nas plataformas que surgem na parede. Depois que o teto descer totalmente pule em cima e prepare-se para a próxima arena de luta (4)

O lobisomem é seu próximo oponente (4). Ele ataca da mesma maneira que a criatura verde, mas bem mais rápido. Mais uma vez, use táticas de atacar e correr

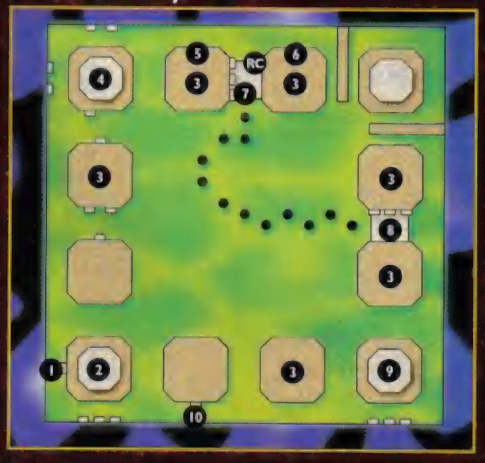
Após o lobisomem, você pode pegar um atalho até o último chefe, pulando o terceiro. Pule nas plataformas entre as torres (5) e (6). No final (7), pule nas pedras para atravessar a água envenenada. Todas enchem quando você fica em cima, por isso seja rápido

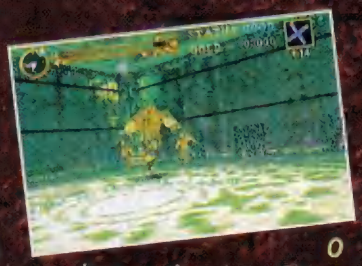


Tome cuidado na hora de pular nas plataformas, algumas torres possuem espinhos giratórios (3)

No final do caminho (8), escale a torre e pule para o seu último desafio (9)

Duel Tower Map





O homem-tigre é seu último oponente. Use táticas de atacar e correr, mas tome cuidado, pois seus longos braços são uma ameaça. A saída é em (10)

Stage 7: Tower of Execution

A Tower of Execution também é dividida em quatro andares. Quatro lâminas se movem verticalmente em todos os cantos da torre principal de cada andar, por isso fique bem esperto. Lembre-se que cair no lago de lava abaixo significa morte instantânea

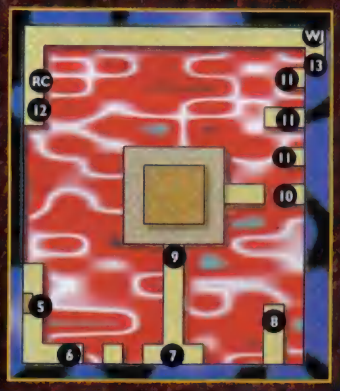
Level 1

Level 1 Map

A entrada é em (1). O primeiro andar é bem simples. Apenas ache a saída. O maior problema aqui são os crânios de dragão (2) e as plataformas móveis (3). Quando atravessar todas elas (4), suba até o segundo andar

Level 2

Level 2 Map



Você vai chegar ao level 2 (5). Quando virar na esquina, vai confrontar uma nova ameaça: morcegos que cospem fogo (6). Quando chegar à plataforma (7), pare e olhe a plataforma à frente. Uma passagem invisível leva até ela. Chicoteie a mulher na plataforma (8) e pegue a Special Jewel 2. Mais crânios de dragão vão estar a sua espera (9, 10)

Pule nas plataformas móveis (11) e, no final, vire à esquerda e siga pelo corredor. Tome cuidado com as armadilhas de espinhos no chão deste corredor. Chicoteie a mulher no final (12) e pegue o frango

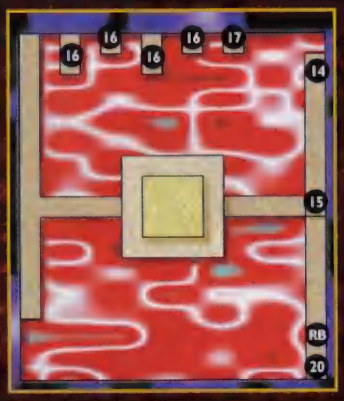
Para sair do andar, basta escalar a plataforma (13)

Continua

Castlevania

Level 3

Level 3 Map



Você entra em (14). Nem se preocupe com a porta trancada logo à frente (15). Siga até as plataformas móveis (16) e suba até o level superior (17)

Level 4

Level 4 Map

No level 4 (18), pegue a Execution Key da mulher (19) e volte para o level 3. Abra o portão trancado (15 no mapa do level 3). Pegue o roast beef da mulher (20 no mapa do level 3) e volte para o level 4. Saia por (21)

Stage 8: Room of Clocks

Vá até a estátua dourada e vire à direita. No final da passagem, pegue o elevador até o telhado. Hora de enfrentar o Grim Reaper!

Chefe do Stage 8: Grim Reaper

Acompanhe o Grim enquanto ele voa pela tela e chicoteie as lâminas que ele solta. Quando ele voar em sua direção, agache para evitar seu ataque e chicoteie-o

Após alguns ataques certeiros, Grim vai subir bem alto e atacar de novo. Comece a correr em círculos. Ele vai evocar um demônio gigante que voa pela tela em várias direções. O ponto de origem deste demônio é um pentagrama gigante que fica na entrada

Depois de o demônio atacar, Grim voa pela tela e solta mais lâminas. Acompanhe seus movimentos e chicoteie-o até o cara morrer

Pegue o elevador de volta para a Room of Clocks e entre na porta aberta à esquerda da estátua dourada

Stage 9: Clogk Tower

Escale até o topo da sala. Lá em cima, ande devagar até o outro lado do pilar giratório e atravesse até o outro lado

Desça até a tocha, chicoteie-a e pegue a Clocktower Key 1. Agora volte até o topo da torre

Use a chave na tranca a sua direita

Na próxima sala tem a White Jewel

Quando entrar na próxima sala, pule para o outro lado. Pegue a Clocktower Key 2 no recesso à direita da porta. Pule até a porta trancada e abra-a com a chave que acabou de pegar

Na próxima sala, vire à esquerda e chicoteie o pilar de ferro. Pegue os itens e pule da extremidade. Você vai aterrissar em uma plataforma abaixo

Chicoteie a tocha na plataforma em que aterrissou e pegue a Clocktower Key 3. Pule na parte inferior da torre

Vá até o canto direito da sala e escale até o topo da torre. Procure pela porta com a White Jewel ao lado e use a Clocktower Key nesta porta

Suba e entre na porta lá no topo

Chefe 1 do Stage 9: Renon

É uma pena que você não saiba ler o Ancient Demonese, porque tem uma cláusula no contrato que diz que você deve enfrentar Renon se pegou muitos itens durante o jogo. Renon ataca da mesma forma que o Grim Reaper, com a diferença que ele usa bolas de fogo azuis ao invés de lâminas, que causam mais danos. Além disso, quando Renon fica enfraquecido, seus ataques ficam mais fortes. Pegue muitos itens de energia antes de enfrentá-lo

Chefe 2 do Stage 9: Vicent

Entre nas portas e suba a escada. Agora você vai enfrentar o Vincent, o caçador de vampiros que você encontra no começo do jogo. Felizmente, Vincent não oferece muito desafio. Dê voltas nele e nunca fique de frente. Se ficar cara a cara com ele, ele vai atirar água venenosa que causa muitos danos e pode envenená-lo. Agora só falta um chefe, o Dracula

Stage 10: Castle Keep

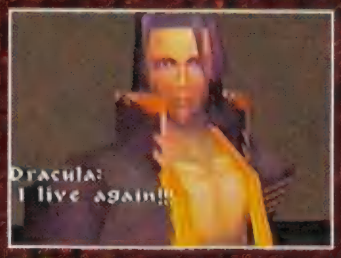
Suba a escada e entre na porta dupla. Tem uma White Jewel a sua direita

Chefe do Stage 10: Dracula

O Dracula é o verdadeiro desafio. O único jeito de acertá-lo é pulando e chicoteando. Ele fica se teletransportando pela sala, atacando de várias formas. Seu ataque mais devastador é o que aprisiona e suga o sangue, o que diminui bastante sua vida e aumenta a dele. Algumas mordidas e você vira um vampiro. Para evitar isso, agache quando ele vier agarrá-lo. Se ele errar, vire-se imediatamente, pule e ataque

Outro ataque do Dracula que pode favorecer você é a bola de fogo. Se você acertá-la, ela pode virar um item de vida. Para derrotá-lo, mova-se em círculos, pule e chicoteie quando ele aparecer

Depois de derrotar o primeiro Dracula, o castelo vai começar a desabar. Saia correndo pela escada. No final da escada há uma porta que estará fechada. Não se preocupe, à esquerda há um elevador. Entre e suba



Mallus vai aparecer como Dracula, mostrando que você matou apenas mais um servo. Para detonar o Dracula real, use a mesma tática que usou para matar o chefe anterior

Depois de derrotado, Mallus ainda vai tentar enrolar você. Mas Vincent vai aparecer e mostrar quem Mallus realmente é. Para acabar com a história, pule e desça o chicote em cima do chefe quando ele estiver de costas para você. Pronto, é o fim da agonia!

fim

FLASHBACK

FINAL FANTASY

Por Marcelo Kamikaze

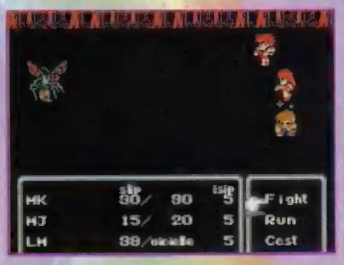
Em 1987, a Enix reinava absoluta no mundo dos RPGs com Dragon Quest. A Square, então uma pequena empresa, lançava Final Fantasy, surpreendendo a todos

Nem a Square imaginava que **Final Fantasy** se transformaria numa das séries de RPG mais jogadas da história do videogame. No início, nada, além da trilha sonora e do enredo, era muito elaborado. O jogo não era bonito, mas a história era envolvente e desafiadora. Depois do sucesso dos primeiros episódios, a Square passou a destinar orçamentos de cinema para a produção dos jogos. Desde então muita coisa melhorou. Os gráficos principalmente. A partir de **Final Fantasy IV**, os personagens ganharam feições naturais e reais e os gráficos foram incrementados. Nos EUA, a Square causou confusão ao não lançar todos os jogos da série. A numeração não corresponde à japonesa (usada nesta matéria) e os americanos às vezes não sabem de que jogo estão falando. Mesmo com a confusão, os caras de Hollywood perceberam que **Final Fantasy** tem tudo para se dar bem nas telonas e o filme já está a caminho.

fim

FINAL FANTASY II - NES

DICA: aperte o botão A perto do símbolo para recuperar as energias



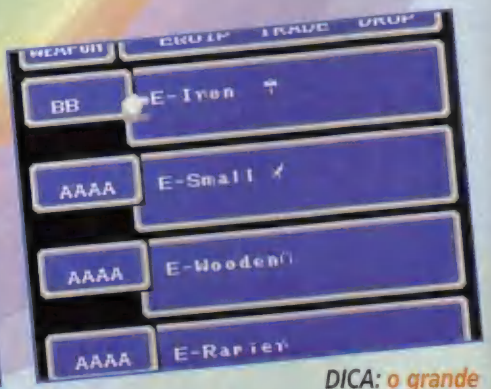
DICA: por mais difícil que esteja a batalha, não fuja, pois os resultados podem ser desastrosos

DICA: desloque os membros de seu grupo, colocando os mais fortes fisicamente na frente dos mais fracos

FINAL FANTASY I - NES

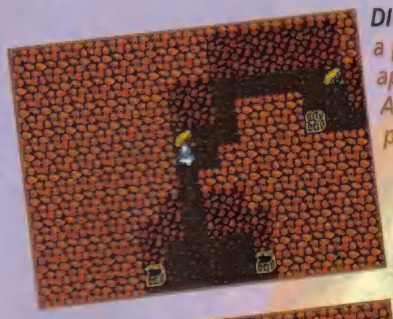
DICA: ao iniciar o jogo, escolha a profissão dos personagens de seu grupo de modo a abranger uma maior variedade de habilidades

DICA: para salvar o jogo, entre no INN, os jogos de NES com bateria de memória costumavam desgravar facilmente. Ao desligar o aparelho, segure o Reset e desligue



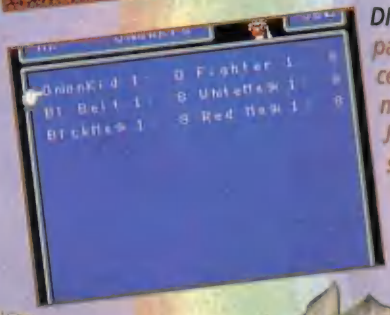
DICA: o grande problema da primeira versão era saber que arma cada tipo de personagem podia usar. Ao comprar uma arma tente escolher algo mais de acordo com a profissão de seu personagem

FINAL FANTASY III - NES

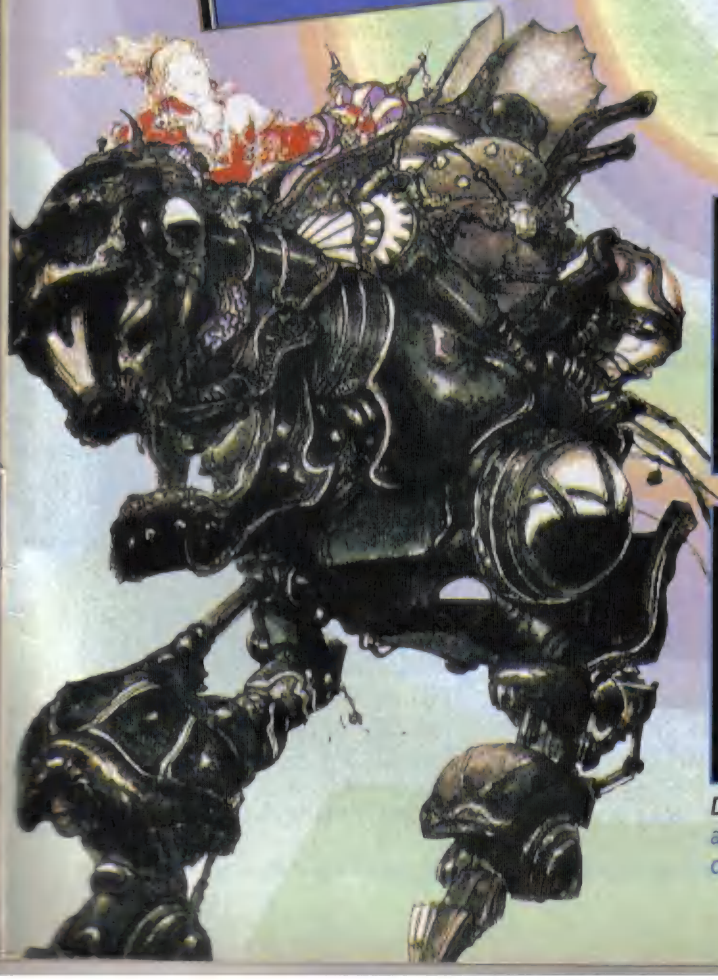


DICA: para abrir a passagem, aperte o botão A próximo da pedra

DICA: os fachos de água servem para encher o HP e o MP. Aperte o botão A perto deles



DICA: depois de passar a primeira cena do cristal, vá ao menu e escolha o JOB de cada um de seu personagens

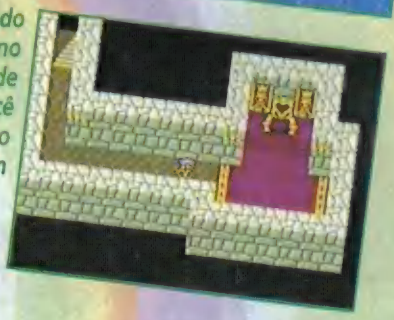


FINAL FANTASY IV - SNES/PSX

DICA: para derrotar Zemuros, utilize o cristal para transfomá-lo em seu segundo estágio. Depois atire a Excalibur e mande vários Meteo nele

DICA: para conseguir o Adamantium para forjar a espada Legend e transformá-la em Excalibur, pegue o hovercraft com o navio e posicione-o nesta ilha

DICA: descendo as escadas no castelo de Baron você encontra o Summon Odin



FINAL FANTASY V - SNES/PSX

DICA: no local onde o meteoro cai no começo existe uma passagem secreta entre as árvores

DICA: puxe esta alavanca para abrir a sala nos fundos da caverna

DICA: no primeiro chefe, não o ataque enquanto estiver se protegendo com as asas

FLASHBACK

FINAL FANTASY

FINAL FANTASY MYSTIC QUEST - SNES

DICA: na floresta, pule o velho homem e empurre a pedra

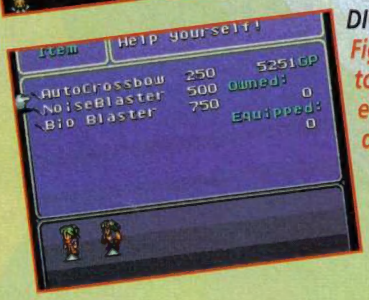
DICA: na primeira vila, entre na primeira casa à esquerda para obter ajuda de Kaeli

DICA: para obter a magia Cure, pule os tocos de madeira e entre pelos fundos da casa

FINAL FANTASY 6 - SNES/PSX

DICA: no primeiro chefe, não atire em hipótese alguma em sua concha

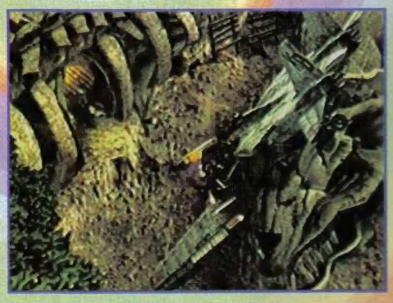
DICA: para trocar o grupo de batalha aperte o botão Y



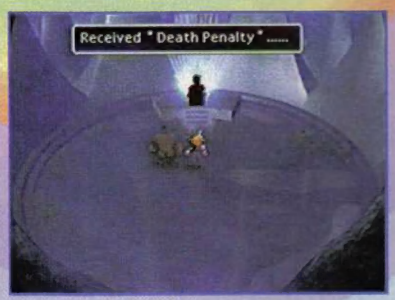
DICA: em Figaro, compre todos os equipamentos de Edgard

FINAL FANTASY VII - PSX

Vá para Midgar e fale com o cara perto da porta. Vá para Bone Village e peça para escavar uma treasure



DICA: pegue a Midgar key. Entre em Midgar e vá à Wall Market. Na loja com uma arma no teto há a melhor arma de Tifa (verifique a máquina). Na loja onde comprou a bateria, você pode comprar um item que permite roubar melhor. Custa 129 mil gils



DICA: coloque Vincent no seu grupo e vá para a cachoeira ao sul de Corel usando o chocobo dourado (pode ser o preto ou o verde, assim como um submarino). Fale com Lucrecia, saia, lute um pouco e volte para receber a melhor arma e o limit 4 de Vincent

DICA: vá para Nibleheim com Tifa. Entre na casa e toque o piano: X, □, △, L1 + △, L1 + □, X, □, △, L1 + X, ○, X, □, X e Start. Ganhe a Final Heaven

TILT'S

GAME LOCADORA

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês, 3 S.L. Tel. (011) 843 9021

TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 loja 21. Tel. (011) 5583 3468

TILT'S 5 Pça. da Liberdade, 75 loja 28 - 1° andar Tel. (011) 239 0099 Ramal 128

VENDAS E LOCAÇÕES

SALÃO DE JOGOS

32 X
Saturn • 3DO
Master System
P.Station • Neo Geo CD
Nintendo 64 • Mega Drive
Game Boy • Super Nes • PC
Engine • Playdia • Game Gear •
Neo Geo • Jaguar

NINTENDO 64

O MUNDO DOS GAMES

PlayStation

Nintendo

GAME OVER

SEGA SATURN

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX

Fone:(011) 875-0146 Fax:(011) 878-2224

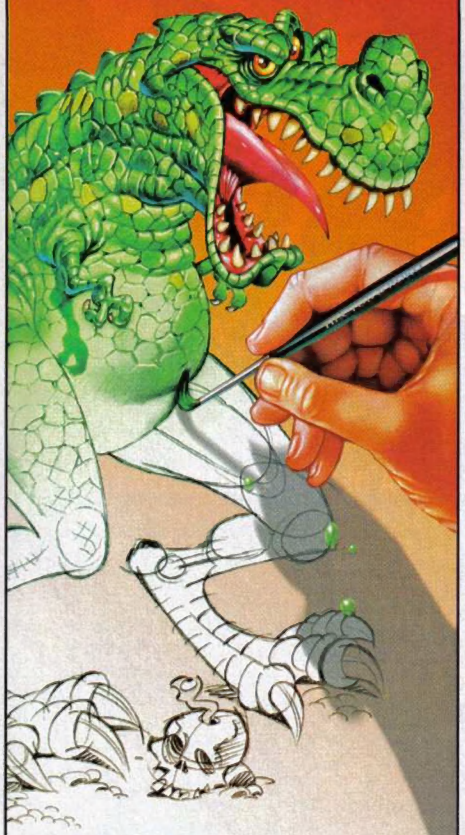
Para anunciar na

SUPER GAMEPOWER

ligue 816-5667, Ramal 420

Aí é só DETONAR!!

APRENDA COM AS FERAS!!



- DESENHO
- QUADRINHOS
- ILUSTRAÇÃO
- CARTOON

MATRÍCULAS ABERTAS
VAGAS LIMITADAS

CURSO DE DESENHO
HECTOR & ROLLO

ANGÉLICA 321, CJ.3-SÃO PAULO. SP
011-3666.6079/578.7163
E-mail: hector@wnet.brworld.com.br

CROMO
Vídeo e Games

LOCAÇÃO - VENDA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

simplesmente THE BEST!

- Confiança
- Credibilidade
- Garantia
- Qualidade total
- As melhores ofertas
- Produtos originais
- Tradição (fundada em 1.972)

Locação
Fitas de Vídeo
Fitas de Video e Game
CD's musicais
CD's DVD
CD Rom

Venda
Fitas de NINTENDO 64
CD's PLAYSTATION
CD's DVD
CD's DREAM CAST

Assistência Técnica
Especializada em Video Games, (todas as marcas), TV, Som e DVD
- DESBLOQUEIO DE DVD (para usar CD's importados e nacionais)
-DESBLOQUEIO DE NINTENDO 64 (para usar fitas japonesas)
-DESBLOQUEIO DE PLAYSTATION (para usar CD's não originais ou japoneses)

PARCELAMOS SUA COMPRA EM ATÉ 13x
Aceitamos Cartões de Crédito Visa, Credicard, Dinners , American Express e Sollo

Loja 1 - GONZAGA
Av. Mal. Floriano Peixoto, 121 - SANTOS/SP
TEL . (013) 284.6627

Loja 2 - EMBARÉ
Av. Siqueira Campos, 431 - SANTOS/SP
TEL . (013) 271.4696

Publinet Propaganda - (013) 222.5253

SUPER GAMEPOWER

PREPARE-SE: EM MAIO A SGP COMPLETA 5 ANOS E VOCÊ GANHA O PRESENTE!

EDIÇÃO ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Peça os exemplares pelo telefone (011) 3766-3939 ou escreva para a Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000

EDIÇÃO 60

Sega Rally 2 (**Dreamcast**), Castlevania, Goemon 2, Turok 2, the Seeds of Evil, Snowboard Kids 2 (**Nintendo 64**), Ehrgeiz, Syphon Filter, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter, Deep Freeze (**P.Station**), Riven (**Saturn**), Fatal Fury Wild Ambition (**arcade**), Heretic 2, Sin, Uprising 2 (**PC**)

EDIÇÃO 59

Sonic Adventure, Incoming (**Dreamcast**), The Legend of Zelda, South Park, Magical Tetris, Battle Tanx, NBA Jam 99 (**Nintendo 64**), Street Fighter Zero 3, Ridge Racer Type 4, Formula 1 '98, Tiny Tink, R Type Delta (**P.Station**), Black Dahlia, Grand Prix Legends, Grim Fandango, Half Life (**PC**)

EDIÇÃO 58

Virtua Fighter 3 tb, Pen-Pen, Godzilla Generations (**Dreamcast**), Zelda, Turok 2, Star Wars Rogue Squadron, Tetris 64 (**Nintendo 64**), Tomb Raider III, DarkStalkers 3, Crash Bandicoot 3, A Bug's Life, Fifa 99 (**P.Station**), Strikers 1945 II, Cotton Bumerangue (**Saturn**), Fifa 99, Dune 2000 (**PC**)

EDIÇÃO 57

Body Harvest, Rush 2, WipeOut 64, Extreme G2 (**Nintendo 64**), Shining Force III, Steam Hearts, Marvel vs. Street (**Saturn**), Spyro The Dragon, Beat Mania, Duke Nukem Time to Kill, Oddwolrld Abe's Exoddus (**P.Station**), Shining Force I (**Mega**), Israeli Air Force, War Games, Commandos (**PC**)

EDIÇÃO 56

Buck Bumble, GT 64, Choro Q 64 (**Nintendo 64**), Guardian Force (**Saturn**), Metal Gear Solid, Spyro the Dragon, Nascar '99, Colony Wars Vengeance (**P.Station**), Samurai Spirits 2 (**Arcade**), Metal Gear (**Nes**), Metal Gear 2: Solid Snake (**Msx**), Arquivo X, Need for Speed 3, Motocross Madness (**PC**)

EDIÇÃO 55

Gex 64, Nascar '99, Mission Impossible (**Nintendo 64**), Code R, Shining Force (**Saturn**), Rival Schools, Brave Fencer Musashiden, Silhouette Mirage, Future Cop (**P.Station**), Soul Calibur (**arcade**), Duke Nukem 3D, Phantasy Star III (**Mega**), Actraiser (**SNes**), Dark Earth, Mortal Kombat 4 (**PC**)

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente: Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 5 - Nº 61 - ABRIL DE 1999

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editores Assistentes: Akira Suzuki e Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Consultores: Maurício Pancheri, André Oka, Marcelo Nunes (**jogos**), Maximilian Winter

COMERCIAL
Diretor: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque

ASSINATURAS
Assistente: Heloísa Santana

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO
Diretor: Shozi Ikeda

GamePro licenciada por: IDG INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 209/210/220. **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, telefax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC. New Business, SEPS 705, BL C, Sl. 429, Edif. Mont Blanc, telefax (061) 242-9590, Brasília, DF.

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000, telefone (011) 3766-3939, fax (011) 3766-3975, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL – A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S.Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766.3978.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Relevo Araujo, Lincyr. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVC

Gatorade
Z-G GREY
Gatorade tem carboidratos e sais minerais
que a água desconhece.
Sede de Saber
Se você também ainda não conhece a água com sais minerais e carboidratos, permita-nos apresentá-los: Gatorade, muito prazer. Você já deve ter ouvido falar nos famosos sais minerais. Eles regulam desde o ritmo cardíaco até a transmissão dos impulsos nervosos. Os carboidratos, também conhecidos como sacarose e glicose, fornecem energia para os músculos e ajudam o corpo a se movimentar e a absorver líquidos mais rapidamente. A água pode não saber de nada disso, mas pelo menos você já sabe que nem só de água vive o homem.
Gatorade
você quer / você pode